

br. 63 Avgust 2013.

**play!**  
z i n e

**KLAN RUR**

**COVER STORY**

# Dota 2



**Mortal Kombat**



**Deadpool**



**Company of  
Heroes 2**

**Deux Ex The Fall | Reus | The Swapper | Endless Space - Disharmony | Bounty Arms**



**BROJ 63 – AVGUST 2013.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREDNIK:**

Filip Nikolić

**UREDNICI RUBRIKA:**

Filip Nikolić

**REDAKCIJA:**

Filip Nikolić, Luka Komarovski, Petar Starović

**SARADNICI:**

Luka Zlatić, Aleksandar Ilić, Bojan Jovanović,  
Dimitrije Đorđević, DMITAR Đ. AKSENTIJEVIĆ,  
Bogdan Diklić, Božidar Knežević

**ART DIREKTOR:**

Biljana Stojović

**PRELOM:**

Biljana Stojović

**KONTAKT:**

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,  
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan  
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) - Beograd (Vilovskog 6) :  
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. -  
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

**Pratite PLAY!**

# U OVOM BROJU... | PLAY! 63

**UVODNIK.....3**

**FLASH .....5**

**13TH PAGE.....13**

**HARDWARE.....25**

- Logitech G600 .....25
- Logitech K810.....27

**REVIEWS.....30**

- Dota 2.....31
- Mortal Kombat.....34
- Deadpool.....37
- Company of Heroes 2.....40
- The Swapper.....42
- Reus.....47
- Deus Ex The Fall.....50
- Endless Space Disharmony.....52
- Bounty Arms.....56
- Fast and Furious Showdown.....59



# LETO!

Uhh, stiglo je leto, možda i najgori period za gejming. Ne samo što je to period kad izlazi najmanje novih igara već je to period kad nam i samo igranje nekako najteže pada. Biti aktivan gejmer kada su tu „preča pitanja“ kao recimo godišnji odmor, ume da bude pomalo teško. Mada zavisi naravno i kako shvatate gejming. Ako vam je on tu čisto kao nešto za slobodno vreme, onda činjenica da ste sad na raspustu, pauzi sa ispitima ili godišnjem odmoru može zapravo da proizvede i više prostora u toku dana za gejming nego u nekim drugim delovima godine...

Za ovaj broj smo bez obzira na period u godini pripremili solidan broj opisa. Dota 2 je igra meseca, znamo šta mislite o tome ali je li imate možda neku bolji ideju? Znamo da o Doti 2 svi već znaju sve, od onih koji su uz igru proveli preko hiljadu sati pa sve do onih koji su je makar probali u beta fazi. Nije da je to bilo teško, ako ste iole bili zainteresovani za Dotu, verovatno vam je trebalo manje od 5 minuta da dođete do beta key-a. Bilo kako bilo igra je tek sada zvanično izašla i po nama je zaslužno igra meseca.

Čisto da znate, drugi kandidat za igru meseca je bio Mortal Kombat za PC, igra koja je takođe starija od dve godine! Jeste da je PC verzija tek sada izašla ali slično kao i za Dotu, velike su šanse da vam je odavno već sve poznato u vezi ove igre.

Posle jednomesečne pauze, ponovo su u našem časopisu i opisi Božidara Kneževića, čoveka čije opise ne bi trebalo da propustite čak i ako vas ne zanima konkretna igra! Proverite, nećete zažaliti.

Sledećeg meseca nas isto čeka prilično miran period sa novim naslovima ali je bar zato tu Gamescom. Ponovo ćemo biti na licu mesta. A posle toga u septembru već stiže i teška artiljerija za 2013 u vidu GTA5. Biće zabavno, kao i uvek...





**IN CASE  
OF FLAME  
SIGN OUT**



## Activision Blizzard kupili nezavisnost od Vivendi-a

Activision Blizzard su učinili veliki finansijski iskorak i kupili za sebe status ponovo nezavisne kompanije od francuskog medijskog konglomerata Vivendi.

Kompanija je sa svoje strane otkupila 429 milina sopstvenih akcija od Vivendija za 5,83 milijardi dolara. Activision CEO Bobby Kotick i chairman Brian Kelly su takođe vodili i odvojenu investicionu grupu koja je za 2,34 milijardi dolara kupila 172 miliona akcija. Vivendiju koji je pre ovoga bio vlasnik 52%, sada je ostalo 12% akcija Activision Blizzard-a koji je sada za preko 8 milijardi dolara preuzeo kompletnu kontrolu nad samim sobom.

Bobby Kotick je prokomentarisao ovaj dogovor kao veliku priliku za Activision Blizzard iz koje misli da će izaći kao još jača kompanija. "Nezavisna kompanija sa najboljim portfolijom franšiza u svojim oblastima i fokusom na jačanje leaderske pozicije jedne od najznačajnijih entertainment kompanija u svetu", Kotick je opisao novonastalu situaciju u Activision Blizzard-u. On je takođe dodao "Ovaj dogovor nam omogućuje iskorišćavanje novih atraktivnih finansijskih tržišta, dok nam 3 milijarde dolara u kešu garantuju da ćemo zadržati finansijsku stabilnost".



## Sony planira da na Gamescom-u otkrije nove PS4 naslove

Sony Computer Entertainment Europe CEO Jim Ryan je izjavio da kompanija sprema otkrivanje novih PS4 naslova na ovogodišnjem Gamescom festivalu koji će se održati u Avgustu.

Ryan je rekao da su vrlo pažljivo odabrali šta će pokazati od igara na E3-u ove godine. Osim jedne nove igre koja je otkrivena (The Order 1886), cilj im je bio da fokus bude na konzoli i već najavljenim igrama na otkrivanju u februaru, kao što su Killzone: Shadow Fall, inFamous Second Son, Driveclub i Knack, uz naravno i third-party naslove. Prema rečima Ryana, Gamescom vide kao savršenu priliku da prikažu nešto novo.

Inače prvi čovek Sony Worldwide Studios Shuhei Yoshida je u toku E3 preneo da SCE trenutno u razvoju ima 30 igara od kojih bi 20 trebalo da se pojave u toku prve godine PS4 na tržištu. Takođe je najavljeno da će od njih 12 biti novi IP-evi.



## Don Mattrick napustio Microsoft, novi CEO Zynga

Don Mattrick, president of Microsoft's interactive entertainment business je napustio kompaniju i postao novi CEO Zynga-e.

Ovaj neočekivani i vrlo interesantan razvoj događaja posebno na značaju dobija kada se u obzir uzme trenutak u kome se dogodio. Naime Microsoft je posle E3-a kompletno promenio prvobitno zamišljenu DRM i always-online politiku za Xbox One, u čijim stvaranjima je Don Mattrick kao prvi čovek Xbox divizije svakako imao jednu od ključnih uloga. Osim ovoga i sa druge strane Zynga trenutno prolazi kroz izuzetno težak finansijski period praćen otpuštanjima i gašenjem studija. Farmville kreatori ne uspevaju da pronađu dobitnu kombinaciju u svojoj nameri da biznis presele sa Facebook-a na mobilne platforme.

Don Mattrick je inače veteran video game industrije. 1982-e je osnovao development studio Distinctive Software i učestvovao je u kreiranju Test Drive serijala. Electronic Arts je 1991 kupio Distinctive Software a Mattrick je u okviru Electronic Arts-a služion na više leaderskih pozicija uključujući i president of Worldwide Studios. 2006-e napušta EA a 2007-e se zvanično priključuje Microsoftu kao Senior Vice President u okviru Entertainment and Devices divizije.

Mattrick je za potpisivanje ugovora sa Zyngom dobio keš bonus od 5 miliona dolara, godišnja plata će mu biti milion dolara, plus 2 miliona bonus za 2013-u godinu što je inače prosečan bonus koji Zynga executives dobijaju na kraju godine. Ovo su podaci koji se odnose samo na prvu godinu. Mattrick će znatno veću kompenzaciju dobiti u vidu akcija kompanije i ona se procenjuje na preko 40 miliona dolara u narednim godinama.





## Julie Larson-Green na čelu Xbox divizije

Bivša šefica Microsoftove Windows divizije Julie Larson-Green je u okviru restrukturiranja Microsofta postavljena na čelo Devices and Studios Engineering Group u koju spadaju Xbox kao i ostali uređaji koje proizvodi Microsoft.

Larson-Green koja je preko 20 godina u Microsoftu i koja je pre ovoga bila zadužena za Windows 8, sada će pored hardver divizija voditi i Microsoftove studije zadužene za video igre, muziku, video i ostale vidove entertainment-a. Njena nova pozicija se u puno stvari poklapa sa onom koju je do skoro obavljao Don Mattrick u bivšoj Interactive Entertainment Business diviziji.

Microsoft je inače izvršio veliko restrukturiranje cele kompanije sa glavnim ciljem da se postave kao devices and services-based company.

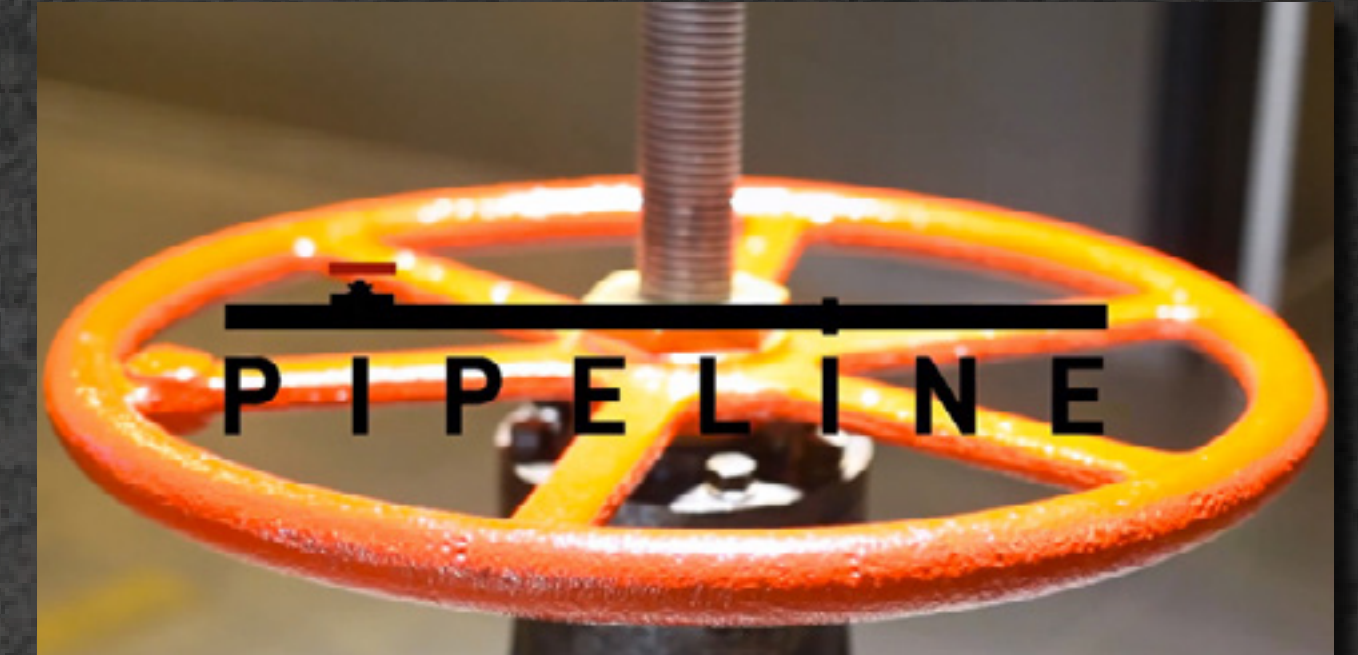


## Valve pokrenuo “Pipeline” servis za mlade game developere

Valve je predstavio Pipeline, novi pristup pomaganju, inspirisanju i razmeni informacija između mladih game developera.

Ovaj internet portal bi trebalo da na jednom mestu objedinjuje FAQ, intervju i ostale stvari koje će se ticati različitih aspekata game developmenta kao što su art, sound design i filming. Sajt će u potpunosti biti vođen od strane tinejdžera a imaće i posvećeni forum za članove.

Valve koji je inače poznat po svojoj karakterističnoj organizacionoj kulturi je do sada zapošljavao gotovo isključivo izuzetno iskusne game developere a Pipeline će biti prilika i za njih da vide kako se mladi profesionalci uklapaju u radno okruženje.



## Todd Hollenshead napušta id Software

Id Software predsednik i bivši CEO Todd Hollenshead je napustio kompaniju, saopštila je Bethesda.

Hollenshead je 1996 postao CEO id-a, a od kako je ZeniMax preuzeo kompaniju 2009-e, on je služio kao predsednik. Hollenshead je takođe vodio i godišnje QuakeCon gaming konvencije.

id Software trenutno prolazi kroz problematičan period kada je u pitanju njihov sledeći projekat Doom 4 koji je prema nekim izveštajima do sada pretrpeo makar jedan kompletan reboot od kako je RAGE naišao na ne baš najbolji prijem 2011-e.





## Microsoft ulaže 670 miliona dolara u data centar

Microsoft će uložiti 670 miliona dolara u proširenje data centra u West Des Moines-u, država Iowa. Ova investicija je usmerena u poboljšanje Microsoftovih Xbox Live i Office 365 servisa i proizvoda.

Kada je 2005-e lansiran Xbox 360, Microsoftov online sistem namenjen ovoj platformi se sastojao od 3.000 servera. Ovaj broj je do današnjeg dana porastao na 15.000. U toku E3 prezentacije, Microsoft je najavio da će Xbox One-ov Xbox Live servis biti proširen na čak 300.000 servera.

Osim ovoga, Microsoft velike nade polaže i u Cloud computing i njegovu paralelnu primenu sa već postojećim Xbox One hardverom, u vezi čega je Jeff Henshaw, group program manager of Xbox Incubation & Prototyping iz Microsofta izjavio da svaki game developer može da računa da će im grubo govoreći još tri puta resursa biti dostupno u odnosu na već postojeći lokalni hardver.



## Valve ujedinio Steam i Twitch servise za Dotu 2

Valve je uveo mogućnost da povežete vaše Steam i Twitch naloge. Stvari su do sada funkcionisale tako da su Dota 2 igrači morali da se opredele hoće li gledati mečeve na Twitch-u, najpopularnijem striming servisu na internetu posvećenom gejmingu ili će to uraditi u okviru same igre za šta bili stimulisani i dobijanjem bonusa kao što su item drops. Iz Valve-a navode kako su uvideli da ljudi imaju svoje različite razloge zašto preferiraju gledanje Dota mečeva u okviru igre ili na popularnim striming servisima i da im je drago što će konačno omogućiti da imate podjednake uslove bez obzira koja vam varijanta više odgovarala.

Inače do sada na Twitch servisu ubedljivo najveću gledanost ostvaruje League of Legends, najveći konkurent Doti u MOBA žanru. Videćemo hoće li se situacija promeniti sada kada je Dota konačno zastupljena na pravi način.



## Demo loše utiče na prodaju igre?

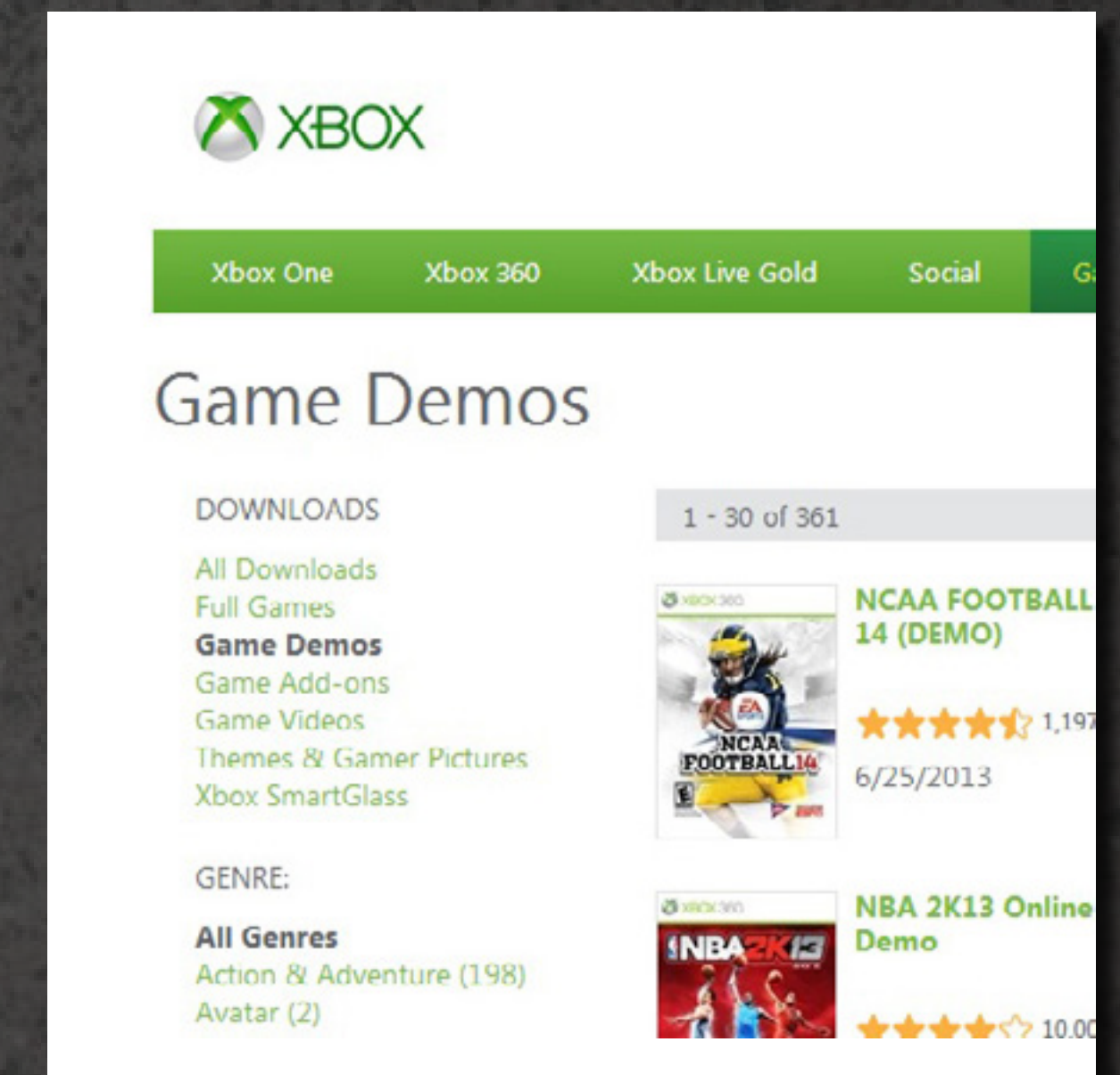
U toku svog keynote-a na Gamelab conference u Barseloni, game dizajner Jesse Schell je otkrio interesantne statističke podatke.

Njegova prezentacija ukazuje na to da igre koje imaju demoe u proseku lošije prolaze na tržištu on onih koje ih nemaju.

Naime prosečna Xbox 360 igra koja u promotivne svrhe koristi samo trejlere se proda u 525,000 primeraka posle 6 meseci. Ako igra u promotivne svrhe koristi trejlere i demo, prosečna prodaja za 6 meseci je znatno manjih 250,000. Ukoliko igra ne koristi ni trejlere ni demo, prodaja je u proseku manja od 100,000.

Iz ovih podataka svakako ne treba izvući opšte pravilo, međutim činjenica je da gotovo sve najuspešnije igre na tržištu nemaju demoe. Najprodavanija franšiza u industriji Call of Duty je na primer poznata po tome što se demo i za igre pojavljuju nekoliko meseci kasnije u odnosu na full retail izdanja.

Bilo kako bilo, nama se game demo i sviđaju i definitivno ne bi smo voleli da ovakvi statistički podaci utiču na smanjenje njihovog broja.





## Playroom dolazi uz svaki Playstation 4

PlayStation 4 tech demo koji smo imali priliku da vidimo za vreme E3-a pod nazivom Playroom će dolaziti pre-installed uz svaku konzolu.

Naravno za Playroom softver će vam biti potrebna i PlayStation Camera koja će se prodavati odvojeno. Sony je prvobitno imao ideju da PlayStation Camera ide uz svako PS4 pakovanje, međutim na kraju su od toga odustali kako bi mogli da ponude što konkurentniju cenu, naročito u odnosu na Microsoft koji će uz svaku Xbox One konzolu isporučivati i Kinect senzor ali zato biti i 100 dolara/evra skuplji.



## 73% Ouya vlasnika još uvek nije kupilo ni jednu igru

Julie Uhrman Ouya CEO je izjavila da i pored sporog starta u kome su paid igre do sada prodate u najboljem slučaju u nekoliko hiljada kopija, Ouya beleži bolje rezultate od očekivanih.

“Potrebno je vreme da bi se dostiglo ono što tradicionalne konzole grade već decenijama”, izjavila je Uhrman. Ona je takođe iznela mišljenje da je suviše rano donositi zaključke u ovako ranoj fazi Ouya konzole na tržištu i da većina igrača za sada koristi samo priliku da isproba free-to-play demoe.

Od kako se Ouya pojavila na tržištu prošlog meseca, samo 27% vlasnika konzole je kupilo jednu ili više igara.

Za Ouyu se u poslednje vreme u developerskim krugovima sve glasnije govori kako je nemoguće zaraditi novac na tom sistemu. TowerFall developer Matt Thorson je nedavno izjavio da iako je njegova igra konstantno na vrhovima top sales Ouya lista, do sada je uspeła da zaradi samo 21,000 dolara. Uhrman je u vezi ovoga izjavila da veruje da je apsolutno moguće zaraditi novac na Ouyi i da veruje da će se do kraja godine pojaviti nekoliko developera koji će na Ouya projektima zaraditi više od milion dolara.



## Oculus Rift usmeren na PC i mobilne uređaje, konzole nisu u fokusu

Brendan Iribe, CEO Oculus VR-a je za EGDE magazin izjavio da je fokus Oculus Rift-a usmeren isključivo na PC i mobilne uređaje.

“Tako lično volim konzole, u okviru tima smo znatno više uzbuđeni u vezi razvoja mobilnog hardvera i mogućnosti da naš sistem priključimo direktno na next gen cellphone,” izjavio je Iribe. “U ovom segmentu tehnologija uznapređuje duplo u roku od godinu dana, dok su ciklusi trajanja konzola značajno duži”.

U istom intervjuu on takođe nije bio spreman da obeća kada će se Oculus Rift pojaviti na tržištu ali je rekao da se nada da će se to dogoditi sledeće godine: “Ne želimo da objavimo bilo kakav datum pošto iskreno ni mi sami ne znamo kada će sve biti spremno”, rekao je Iribe. “Imamo form factor, HD, motion blur ali ne znamo koliko će nam još vremena trebati da finaliziramo ceo projekat”.





## Xbox One će takođe podržavati igranje igara u toku download-a

Microsoft je potvrdio da će Xbox One korisnici biti u mogućnosti da otpočnu igranje igre u trenutku dok njen download još uvek nije kompletan.

Ovu funkciju je prvobitno u februaru najavio Sony za Playstation 4 igre a nešto kasnije u toku ove godine po prvi put i u praksi primenio na digitalnoj verziji The Last of Us za PS3. Microsoft je na otkrivanju Xbox One-a saopštio da će sve igre zahtevati obaveznu instalaciju na hard disk ali da će u toku tog procesa korisnici biti u mogućnosti da otpočnu sa igranjem. Sada je potvrđeno da će ovo važiti i za digitalne naslove koji će biti igrivi nakon određenog procenta download-a. Xbox One izlazi u novembu ove godine.



## Rezultati Google istraživanja o uticaju YouTube-a na gaming

Google je objavio studiju koja pokazuje uticaj official i unofficial gaming video sadržaja na YouTube-u na korisnike.

Studija pod naslovom "Gamers on Youtube: Evolving Video Consumption" pokazuje da gejmeri video sadržaj posvećen igrama u 95% nalaze na YouTube-u.

50% ovog sadržaja je pre-launch materijal upload-ovan od strane izdavača i PR-a dok je 47% sadržaja kreirano od strane community-a. Na svaka 3 pogleda jedan dolazi sa smartphone ili tablet uređaja, u vezi čega Google sugerše da se radi o "second screen" pristupu, odnosno gledanju video sadržaja u toku igranja za savete i walkthrough-ove.



## Najavljen Ultra Street Fighter IV

Capcom je pre finalnih Street Fighter 4 mečeva na najprestižnijem fighting games turniru EVO 2013 u Las Vegas-u, objavio prvi trejler za novu verziju Street Fighter IV.

Posle originalnog Street Fighter IV, Super Street Fighter IV i Super Street Fighter IV Arcade Edition - stiže nam nova verzija pod nazivom Ultra Street Fighter IV.

Igra će biti major update za SSF4AE sa balance tweak-ovima u skladu sa community feedback-om, plus 5 novih likova, 6 stages-a i nekoliko novih modova. Od 5 najavljen novih likova, četiri su već prikazana i to Elena, Hugo, Poison i Rolento - svo četvoro poslednji put viđeni u Street Fighter X Tekken. Još jedan novi lik koji će biti u igri je za sada misterija a Capcom je saopštio da taj lik do sada nije bio ni u jednoj verziji Street Fighter igre. Što se tiče novih stages, svih 6 su takođe iz Street Fighter x Tekken.

Ultra Street Fighter IV će biti dostupan kao DLC za SSF4AE po ceni od \$14.99 ili u disk verziji koja će koštati \$39.99 i sadržati sve do sada objavljene DLC kostime. Igra će izaći za PS3, Xbox 360 i PC početkom 2014.





## Microsoft otkrio detalje self-publishing politike za Xbox One developere

**J**oš jedna velika promena u vezi Xbox One biznisa u odnosu na to kako je on prvobitno bio zamišljen je pred nama.

Ono što je trebalo da bude veliko iznenađenje Microsofta na Gamescom-u je procurelo na internet do sada iz više izvora i sada su stigle potvrde i od zvaničnika iz Microsofta.

Xbox One će dozvoljavati indie developerima da sami objavljuju svoje igre na Xbox Live-u. I ne samo to, Microsoft je otišao i korak dalje u svojoj nameri da popravi prilično lošu sliku koju je prvobitno stvorio kod indie developera i planira da za retail Xbox One konzole omogući i dev kit mod funkcionisanja, feature koji je trenutno prisutan na iOS uređajima.

Developeri konzolnih igara su do sada morali sebi da obezbede prilično skupe dev kit uređaje kako bi radili na konzolnim naslovima i ova najavljena promena iz Microsofta bi trebalo da eliminiše značajnu barijeru kod indie timova zainteresovanih za rad na konzolnim igrama.

Iz Microsofta kažu da dev kit funkcionalnost za Xbox One neće biti dostupna od prvog dana već da će biti dodata "nešto kasnije".

Više detalja o ovome ali i o tome kako će funkcionisati self-publishing i kolika će biti vidljivost self-published indie igara na Xbox Live Marketplace, Microsoft planira da saopšti na Gamescom-u.



## Minecraft PC prodat u preko 11 miliona primeraka

**M**arkus Persson, prvi čovek Mojang studija je na tviteru objavio da su PC, Mac i Linux verzije ultra popularnog Minecrafta prodate u preko 11 milion primeraka.

Sve ukupno ova first-person sandbox indie igra je prešla neverovatnu cifru od 27 miliona prodatih primeraka na svim platformama. U maju smo imali podatak da je Minecraft Pocket Edition prešao 10 miliona, dok je Xbox 360 verzija u martu prešla 6 miliona prodatih digitalnih kopija.

Na Microsoftovoj E3 prezentaciji je potvrđena i Xbox One verzija Minecrafta.



## Evo 2013 oborio rekord gledanosti na Twitch-u

**P**reko 1.7 miliona gledalaca je prošlog vikenda pratilo EVO fighting games turnir na Twitch-u, saopštio je vice president of marketing Twitch TV-a Matthew DiPietro.

Ovaj broj se odnosi na unikatne posete i na ceo turnir. Što se tiče pojedinačno najgledanijih turnira, interesantno da je peak dostignut za vreme Ultimate Marvel vs. Capcom 3 sa 144,848 gledalaca a ne za vreme poslednjeg po redu Super Street Fighter 4 Arcade Edition koji je privukao 125,000. Ovo međutim verovatno ima veze i sa terminom održavanja koji je bio nepovoljan za publiku iz Evrope. Veliku gledanost poslednjeg dana turnira je ostvario i Super Smash Bros. Melee sa 134,000 gledalaca. Sve ovo su do sada ubedljivo najveće brojke za fighting games turnire, čak 50 procenata veće od prošle rekordne gledanosti koja je zabeležena takođe na EVO turniru prošle godine.

Interesantno da je Nintendo prvobitno zabranio prenošenje mečeva iz Super Smash Bros. Melee, da bi tu odluku povukao u poslednji čas, dan pre početka turnira.





## The Order 1886, novi detalji

**R**eady At Dawn su otkrili neke od novih detalja u vezi predstojeće PS4 igre The Order 1886.

Igra koja je otkrivena na E3-u ovog meseca će prema rečima Ru Weerasuriya iz Ready At Dawn biti third person action adventure, sa shooting mehanikom. On je igru takođe opisao i kao linearnu sa fokusom na priči.

Igra će biti smeštena u alternate history setting koji će biti miks između Victorian-era Londona, moderne tehnologije i mitskih čudovišta.

Ready At Dawn su do sada radili na PSP God of War naslovima koji su poznati i po tome što su pomerili granice onoga što je moguće postići na toj platformi. Iz ovog studija nas uveravaju da isti pristup imaju i sada sa Playstation 4 konzolom.



## QuakeCon 2013

**I**d Software će ove godine prirediti tri turnira, dok će John Carmack održati dve prezentacije, saopštila je Bethesda na svom blogu.

Carmack će uz opening prezentaciju, održati i tehničku lekciju sa temom "The Physics of Light and Rendering". Zakazani termin je 2. avgust.

Tri official turnira će biti održana ove godine na QuakeCon-u i to: The Intel® QUAKE LIVE Duel Invitational Master, QUAKE LIVE Clan Arena 3v3 Open i 20th Anniversary DOOM Challenge



## Sony radi na Gran Turismo filmu

**S**ony trenutno razvija filmsku adaptaciju za Gran Turismo. Za ovaj projekatsu angažovani The Social Network i Fifty Shades of Grey producentu Mike de Luca i Dana Brunetti-a. Na koji način će film biti povezan sa Gran Turismo-om i kako je zapravo uopšte i moguće napraviti filmsku adaptaciju za GT, za sada verujemo da nikome nije u potpunosti jasno i ostaje nam da sačekamo i vidimo.

Gran Turismo je jedan od najuspešnijih i najprodanijih Playstation brendova sa do sada preko 70 miliona prodatih primeraka igara. Najnovija igra u serijalu - Gran Turismo 6 će se pojaviti ove praznične sezone za Playstation 3, iako će u isto vreme debitovati i Sonijeva next-gen konzola Playstation 4.





## Xbox One će automatski snimati poslednjih 5 minuta gameplay-a

**X**box One će konstantno snimati poslednjih 5 minuta vašeg gameplay-a, potvrdio je Microsoft Studios creative director Ken Lobb dok je govorio o Xbox One verziji Killer Instinct-a. "Ideja je takva da sistem uvek sam snima," izjavio je Lobb dok je govorio o ovom feature-u koji za sada nosi ime "Project Upload". "Poslednjih 5 minuta bilo koje igre koju ste igrali je uvek zabeleženo na hard disku".

Lobb je dodao da ćete biti u mogućnosti i da editujete taj kratki video footage, dodate natpise ili uz pomoć Kinect-a snimate i dodatni video materijal ili dodate voice over. Ukoliko se nalazite u delu igre koji ne možete pauzirati (recimo online partija), Kinect će na glasovnu komandu "Xbox, record that" snimiti poslednjih 30 sekundu koje možete kasnije editovati.

Vrlo sličan feature je po prvi put najavio Sony u februaru ove godine na otkrivanju Playstation 4.

Tada je najavljeno da će PS4 konstantno beležiti poslednjih 15 minuta gameplay-a.

Obe konzole će takođe imati i mogućnost strimovanja gameplay-a online, što će naravno potencijalno omogućiti zainteresovanima da ripuju online verziju tog materijala koji nema ograničenje po pitanju trajanja i kasnije ga edituju u bilo kom video editing softveru.



## Double Fine-ov Massive Chalice vrlo uspešno okončao kickstarter kampanju

**M**assive Chalice je trijumfalno završio svoj kickstarter pohod, uspevši da prikupi preko 1,2 milion dolara od planiranih 725 000.

Double Fine se ovim povodom oglasio sa jednostavnim:

Thanks for an amazing campaign!  
Follow the game and get involved!  
[www.massivechalice.com](http://www.massivechalice.com)

Igra je najavljena kao "single player turn-based tactics game within a multi-generational strategy campaign" i izaći će za PC.



## EA više prihoda dobija iz digitalnog nego physical biznisa

**E**lectronic Arts je saopštio da je u proteklom kvartalu veće prihode imao iz digitalnih kanala distribucije nego iz tradicionalnog packaged software biznisa.

Kompanija je u utorak saopštila brojke u vezi poslovanja u protekla tri meseca, zaključno sa 30-im junom. Digital net revenue je u ovom kvartalu porastao u odnosu na prošlu godinu sa \$342 miliona na \$482 miliona. Sa druge strane, physical net revenue je zabeležio pad sa \$613 miliona na \$467 miliona. Ovakav trend je prisutan već neko vreme a sada su i po prvi put zabeleženi veći prihodi od digital biznisa.

Sve ukupno EA u odnosu na isti period prošle godine beleži mali pad total revenues sa \$955 miliona na \$949 miliona (manje od 1%).

CEO Peter Moore je u toku financial call-a saopštio još jednu vrlo interesantnu stvar. Naime EA-u je u ovom periodu po prvi put "biggest retail partner" bio Apple-ov App Store.





# ZA DODATNU EDUKACIJU

Odlučio sam da ovomesečna trinaesta strana ne bude nešto što je okrenuto zezanju, već jednoj ozbiljnijoj temi, zapravo edukaciji. Naime, veoma interesantan članak pojavio se na Eurogameru, pod nazivom "The story of Yugoslavia's DIY computer revolution".

A u njemu, zanimljiva priča o Galaksiji, računar koji je osmislio Voja Antonić kao računar koji bi trebalo da bude dostupan svima i kojeg su svi koji su želeli mogli i lako da naprave:

"In Yugoslavia in the 1980s, computers were a rare luxury. A ZX Spectrum or Commodore 64 could easily cost a month's salary, and that's if you could even get through the tough importation laws. Then in 1983, while on holiday in Risan, Voja Antonić dreamt up plans for a new computer, a people's machine that could be built at home for a fraction of the cost of foreign imports. The Galaksija was born, and with it a computer revolution."

Članak obrađuje i zanimljive teme oko toga kako se uputstvo za pravljenje Galaksije našlo u časopisu Računari i kako su tiraži tog magazina prodavani u 30.000 pa i 40.000 primeraka, nešto što je sada misaona imenica za bilo šta što nisu Svet, Glorija i Skandal. Obuhvata i zanimljive izjave Jove Regaseka, Dejana Ristanovića kao i Zorana Modlija, među kojima ste za Ristanovića ili makar Modlija čuli čak i ukoliko ste neka "nova generacija".

Tekst možete da pročitate ovde - <http://www.eurogamer.net/articles/2013-07-30-the-story-of-yugoslavia-s-diy-computer-revolution>

Sa druge strane, ukoliko biste želeli da se više upoznate sa time kako je izgledao magazin o računarima tih dana, šta je tada bilo aktuelno i o čemu se pisalo, bacite pogled na sledeći link - <http://pc.sux.org/indexRA.html> gde se nalazi kompletna arhiva magazina Računari.

Uživajte!





Vršimo servisiranje i Flashovanje **RGH / JTAG Xbox360 i PS3**

Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo i softmodujemo **Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



**KONZOLA.RS** | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | [info@konzola.rs](mailto:info@konzola.rs)



## Grand Theft Auto 5 na dva X360 diska

**R**ockstar je potvrdio da će Xbox 360 verzija Grand Theft Auto 5 biti na dva diska.

Na prvom disku će se nalaziti samo obavezni install od 8GB dok ćete drugi držati u konzoli za vreme igranja. Ovaj install može da predstavlja problem za neke Xbox 360 korisnike koji nemaju hard disk i kojima je ostavljena mogućnost da igru instaliraju i na flash drive ako nemaju eksterni hard disk. USB flash drive mora biti formatiran za Xbox 360 i biti USB 2.0 sa minimalnim read speed-om od 15mb/s.

Playstation 3 korisnici će igru dobiti naravno na jednom blu-ray disku, ali će i oni imati obavezni install od 8GB.

Rockstar je takođe saopštio da će multiplejer mod biti uključen u startu ali da će biti odvojeni entitet pod nazivom Grand Theft Auto Online. Više detalja očekujemo uskoro.

Što se tiče PC ili next-gen konzolne verzije, iz Rockstara još uvek ne žele da daju bilo kakve komentare uz opasku da su trenutno “kompletno fokusirani” na to da završe PS3 i Xbox 360 verziju do 17. septembra kada je zakazan datum izlaska.



## Forza 5 će zahtevati day one patch

**X**box One launch naslov Forza Motorsport 5 će biti neigriv sve dok ne download-ujete free dodatak sa Xbox Live-a.

Ovo je u intervjuu za IGN potvrdio prvi čovek Turn 10 studija Dan Greenawalt.

Day one patch-evi nisu ništa novo, međutim kada se oni najave mesecima pre izlaska igre onda tu svakako nešto nije u redu. Turn 10 svakako ima još vremena da ovaj sadžaj uključi u disk verziju igre. Gotovo je izvesno da se radi o ostatku Microsoftove prvobitno najavljene politike za Xbox One koja je podrazumevala i always-online zahtev.

Da podsetimo, Microsoft je 19. juna u potpunosti odustao od always-online kao i većine drugih novih mera koje su na E3-u bile najavljene za Xbox One.



## Preko milion registracija za Final Fantasy 14: A Realm Reborn betu

**S**quare Enix je saopštio da se do sada preko milion korisnika registrovalo za Final Fantasy 14: A Realm Reborn betu.

Igra je najvljena za 27. avgust za PC i Playstation 3 i predstavlja kompletan reboot za Final Fantasy 14. Square Enix inače polaže velike nade u ovaj projekat posle izuzetno lošeg Final Fantasy 14 MMO-a i uzdrmanog ugleda koji je nastao kao posledica loše reakcije Final Fantasy fanova. Kompanija beleži velike gubitke u poslednje vreme a director Naoki Yoshida je saopštio kako su odložili druge projekte da bi mogli da se skoncentrišu na A Realm Reborn, rekavši čak da bi neuspeh ovog projekta bio na nivou “uništenja kompanije”





## Prvi veći update za free-to-play Tekken Revolution

Namco Bandai je pripremio prvi veći update za free to play tuču Tekken Revolution.

Ekskluzivna Playstation 3 igra će sutra, 24 jula dobiti update koji će igračima doneti poboljšanu customize character opciju sa novim kostimima i "Premium Effects". Hwoarang i Dragunov će se pridružiti ostalim likovima. Novi practice mod od sada neće zahtevati in-game kredit, a tu su i dva nova moda težine za prvobitno prilično siromašni Arcade mod. Igrači će biti u mogućnosti i da ponovo raspoređuju svoje Character Enhancement Points, koji su do sada korišćeni samo kao trajne modifikacije.

Kada smo već kod Tekken Revolution-a, producent serijala Katsuhiro Harada je na Comic-Con-u predstavio i novog lika, za sada samo pod nazivom "Female Vampire". Ovaj dizaj je osvojio prvo mesto na facebook glasanju koje je organizovao Namco Bandai.

Harada je u svom izlaganju na Comic-Con-u izrazio zadovoljstvo činjenicom da im non-canon karakter Tekken Revolution-a omogućuje ovakve eksperimente. Novi lik bi trebalo da se u igri pojavi kasnije ove



## Broj mesečnih WoW pretplatnika spao na 7.7 miliona

Activision Blizzard je saopštio da je broj mesečnih World of Warcraft pretplatnika trenutno 7.7 miliona.

Ovaj broj odgovara broju pretplatnika od pre šest godina, pre prvog The Burning Crusade expansion pack-a nakog čijeg izlaska je WoW po prvi put prešao granicu od 8 miliona mesečnih pretplatnika. Igra je svoj peak od 12 miliona doživela oktobra 2010-e od kada se polako smanjuje broj igrača.

Iako 7,7 miliona igrača koji mesečno plaćaju WoW pretplatu svakako nije mala brojka, ostaje nam da vidimo da li je za ovu frašizu moguć prekid ovog negativnog trenda smanjenja broja korisnika. Blizzard je nedavno saopštio da će prvo u Aziji a zatim i na zapadnonim tržištima u World of Warcraft implementirati i mikro-transakcije u okviru same igre.



## Nova igra iz Klei Entertainment-a - Incognita

Shank, Mark of the Ninja i Don't Starve developer Klei Entertainment je najavio novu igru pod nazivom - Incognita.

Igru su okarakterisali kao "turn-based tactical espionage". Za sada je jedino još poznato da će se igra pojaviti za PC, Linux i Mac. Slika koju je Klei Entertainment objavio kako se čini sadrži i gameplay screenshot.



## Left 4 Dead 2 i za Linux

Linux verzija za Left 4 Dead 2 je izašla iz beta faze i sada je dostupna među ostalim verzijama Valve-ovih igara, u nastojanjima ove kompanije da promoviše Linux kao gejming platformu.

Left 4 Dead 2 je prvobitno izašao 2009-e godine i od tada je doživeo značajan broj update-a, DLC dodataka i Steam Workshop podršku. Poslednji podaci o prodaji iz septembra prošle godine ukazuju na to da je Left 4 Dead serijal do sada prodat u preko 12 miliona primeraka igara.





## Sjajan učinak za The Last of Us na tržištu

Sony je saopštio da je u kratkom periodu od 14 juna kada se pojavio na tržištu pa do 3. jula The Last of Us prodan u impresivnih 3,4 miliona primeraka.

Naughty Dog-ova igra je ovim postala "fastest selling new software title" od kada je PlayStation 3 na tržištu. The Last of Us je takođe i najprodavanija PS3 igra uopšte u ovako kratkom periodu u 2013-oj.

Interesantne podatke imamo i iz Velike Britanije, gde je ovaj ekskluzivni PS3 naslov prvi koji je uspeo pet nedelje za redom da se zadrži na prvoj poziciji po prodavanosi ove godine, iako se radi o naslovu koji je dostupan samo na jednoj platformi.



## DualShock 4 lightbar neće moći da se ugasi

S huhei Yoshida je na tviteru vrlo kratko sa - no, odgovorio na pitanje da li će Dualshock 4 lightbar moći da se ugasi kako bi se produžilo vreme trajanja baterije.

Lightbar na Dualshock-u 4 ima istu ulogu kao i na Move kontroleru, kao sredstvo čije pokrete detektuje Playstation camera. Takođe će biti korišćen i za detektovanje broja kontrolera, za razliku od četiri crvene lampice koje za to služe na Dualshock-u 3.



## Bez nastavka za ZombiU, prvi deo ni blizu profitabilan za Ubisoft

ZombiU prema rečima Ubisoft CEO-a Yves Guillemot-a nije bio ni blizu toga da ostvari profit, zbog čega su svi planovi u vezi potencijalnog nastavka otkazani.

Igra se na tržištu pojavila kao ekskluzivan launch naslov za Wii U. I dan danas važi za jednu od igara koja na najinovativnije načine koristi Wii U gamepad. Međutim u skladu sa lošim učinkom i Nintendove nove konzole, ZombiU je na kraju ispao komercijalno izuzetno loš projekat za Ubisoft. Guillemot je ovom prilikom takođe istakao da je neuspeh ove igre doprineo i odluci da prvobitno planirana Wii U ekskluziva Rayman Legends u međuvremenu bude odložena dok se ne završe i PS3 i Xbox 360 verzije.



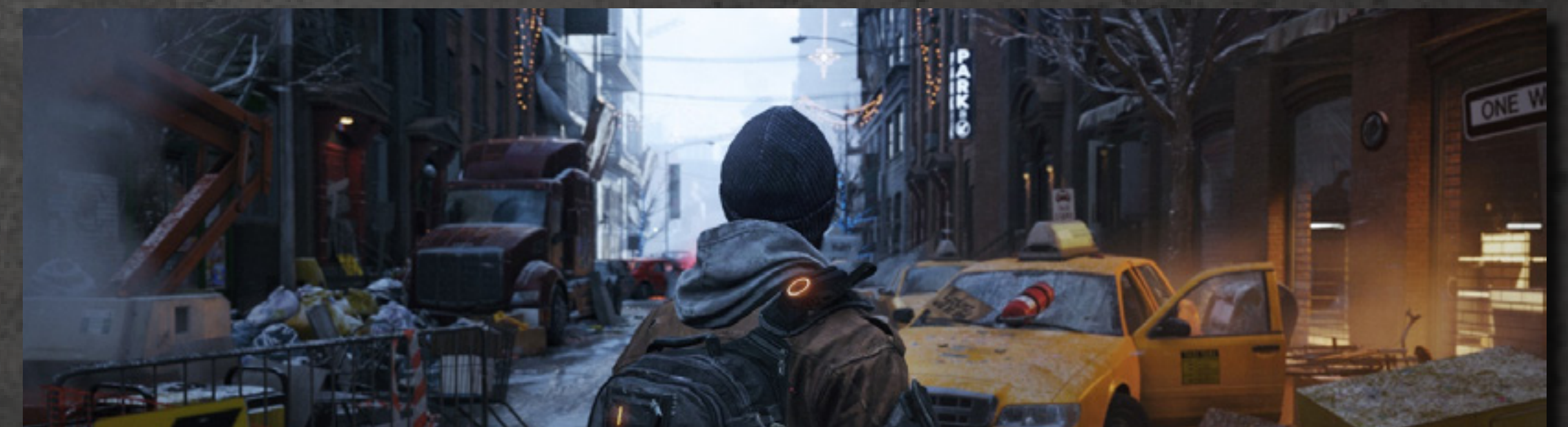
## Moguća i PC verzija za The Division

Ubisoft je saopštio kako ne otpisuju mogućnost PC verzije za online action RPG - The Division.

Igra koja je privukla možda i najviše pažnje na E3-u svojim next-gen izgledom je najavljena za PS4 i Xbox One za kraj 2014.

Proteklih nedelja je putem internet peticije prikupljeno preko 110 000 potpisa sa zahtevom da Ubisoft igru objavi i za PC.

Iz kompanije su se oglasili kako ne isključuju tu varijantu i kako prate zbivanja na internetu ovog tipa i ukoliko postoji dovoljno interesovanje, svaka platforma dolazi u obzir.





## Rambo: The Video Game

Reef Entertainment je objavio prvi trejler za Rambo: The Video Game. Na razvoju igre radi poljski Teyon studio. Igra će sadržati elemente iz prva tri Rambo filma.

Reef Entertainment je potvrdio da na razvoju Rambo video igre rade od 2011 kada su obezbedili prava za licencu od StudioCanal.

Igra bi trebalo da se pojavi pri kraju 2013 (još uvek bez tačnog datuma) za PS3, Xbox 360 i PC.



## Ratchet & Clank: Into the Nexus

Insomniac Games ponovo rade na PS3 projektu i to još jednom na Ratchet & Clank igri.

Baš kada su mnogi pomislili da je njihov odnos sa Sonijem zahladneo, nakon što su posle rada na Resistance i Ratchet & Clank franšizama prešli prvo na multiplatform razvoj sa Fuse pa zatim i na Xbox One igru Sunset Overdrive koji će izdati Microsoft Studios, Insomniac Games se pomalo iznenađujuće ponovo vraćaju na Ratchet & Clank franšizu.

Ratchet & Clank: Into the Nexus je Playstation 3 igra. Pojaviće se ove godine za prazničnu sezonu paralelno kao blu-ray naslov i digitalni download. Cena neće biti kao za nove full igre, već \$29.99.



## Metal Gear Solid: Legacy Collection u septembru u Evropi

Konami je potvrdio da će Metal Gear Solid: Legacy Collection izaći i u Evropi u septembru.

Kolekcija svih MGS igara je već dostupna u Japanu i Americi. Legacy Collection sadrži:

- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2: HD Edition
- Metal Gear Solid 3: HD Edition (u okviru koje su i originalni Metal Gear i Metal Gear 2)
- Metal Gear Solid: Peace Walker HD Edition
- Metal Gear Solid: Special Mission
- Metal Gear Solid 4: Trophy Edition

Igra će biti dostupna ekskluzivno za PS3. Verzija za Xbox 360 nije u planu zbog MGS4 koji je razvijan ekskluzivno za PS4.



## Bez update-a za Tribes Ascend u narednom periodu

Hi-Rez Studios su potvrdili da u narednih 6 meseci neće izaći ni jedan upade za Tribes Ascend. Poslednji patch za ovu igru je izašao 12. marta.

Studio je trenutno zauzet sa svojim sledećem projektom, free-to-play MOBA igrom Smite.

Tribes Ascend je kao free-to-play igra izašao aprila 2012. Naišao je na odlične kritike i dobar odziv publike sa 1,2 miliona download-a u prvih mesec dana.





## League of Legends dobio status profesionalnog sporta u Americi

Riot Games je saopštio da su u pregovorima sa predstavnicima Američke vlade uspjeli da izdejstvuju da high-level League of Legends igrači dobiju status koji trenutno imaju profesionalni sportisti u Americi.

Nick Allen, Riot Games-ov eSports menadžer je izjavio da je to nešto na čemu se jako dugo radilo i da je vrlo srećan što su na kraju i uspjeli da postignu ovakav status za League of Legends profesionalce. Ovo pre svega znači da će US Immigration and Citizenship Services od sada pro League of Legends igračima izdavati iste vize kao i ostalim profesionalnim sportistima.

Iako ovo za sada važi samo za League of Legends, svakako je vrlo značajan korak za eSports uopšte.



## Rayman Legends će imati i 40 nivoa iz Rayman Origins

Ubisoft Montpellier nije sedeo skrštenih ruku poslednjih par meseci od kako su završili Wii U verziju Rayman Legends.

Igra će kada se bude pojavila sadržati i 40 nivoa iz Rayman Origins, koji će biti dostupni od samog početka igre a ne kao bonus za kompletiranje igre, potvrdio prvi čovek studija Michel Ancel. Nivoi iz Origins-a su grafički unapređeni kako bi se uklopili u Legends stil.

Ancel je inače prošle nedelje izjavio i da Xbox Smartglass tehnologija nije dovoljno responsive kako bi u X360 verziju portovali unikatne Wii U gameplay mogućnosti.

Wii U verzija je na čekanju još od februara kako bi Ubisoft portovao igru na PS3 Xbox 360 i Vitu i sve verzije izbacio na tržište u isto vreme, pošto je procenjeno da će igra bolje proći na tržištu na taj način neko kao Wii U ekskluziva koja bi se nešto kasnije pojavila i na ostalim platformama. Rayman Legends izlazi 30. avgusta u Evropi.



## Xbox 360 uskoro najprodavanija konzola u UK

Novе brojke su se pojavile koje ukazuju na to da će Xbox 360 vrlo uskoro postati najprodavanija current-gen konzola u Velikoj Britaniji.

Microsoft je u UK prodao do sada 8,4 miliona Xbox 360 konzola i imajući u vidu trend prodaje, uskoro će preći Wii čija je prodaja svedena na minimum. Microsoft međutim ima još jako puno posla ukoliko želi da prestigne najprodavaniju konzolu ikada u UK, pošto je PS2 jos nekih 1,5 miliona primeraka ispred.





## Ace Combat Infinity

**N**amco Bandai je najavio novu igru u Ace Combat action flight serijalu pod nazivom Ace Combat Infinity.

Na igri radi dugogodišnji Ace Combat developer Project Aces. Za sada je objavljen samo jedan kratki teaser video i nemamo puno detalja osim toga da će igra izaći ekskluzivno za Playstation 3.

Poslednja igra u Ace Combat serijalu je bila Ace Combat: Assault Horizon koja je prvobitno 2011-e izašla za PS3 i Xbox 360 da bi se početkom ove godine pojavila i za PC.



**ACE COMBAT.**  
I N F I N I T Y

## Capcom najavio novu Strider igru

**C**apcom je na San Diego Comic-Con festivalu po prvi put prikazao novu Strider igru.

Na razvoju igre radi američki Double Helix studio koji stoji iza Silent Hill: Homecoming a u poslednje vreme znamo da rade i na Killer Instinct-u za Xbox One. Baš kao i kod saradnje sa Ninja Theory kod DmC reboot-a, ljudi iz centralne Capcom-ove Osaka divizije će pomagati Double Helix-u u razvoju.

Strider reboot se može svrstati u metroidvania žanr, sa velikim otvorenim i ne-linearnim okruženjima u koja ćete se iznova vraćati sa novim upgrade-ovima, koji će vam otvarati prethodno nedostupne delove. Igra će izaći za PC, PS3, Xbox 360, PS4 i Xbox One.



## EA Origin prešao 50 miliona registrovanih korisnika

**E**A-ova platforma za digitalnu distribuciju Origin je prešla cifru od 50 miliona registrovanih korisnika.

Broj Origin korisnika je u februaru bio oko 40 miliona i ovaj skok od 10 miliona u ovom periodu predstavlja solidan uspeh za EA. EA je potvrdio i da je negde oko 22 miliona Origin account-a sa mobilnih platformi.

Origin se u februaru po prvi put pojavio i za Mac-ov OSX operativni sistem za koji trenutno podržava preko preko 50 naslova.





## Wargaming u problemu sa free to play modelom zbog Microsoftove politike

Victor Kislyi iz Wargaming-a je izjavio da je Microsoftova politika o kontroli kvaliteta za game update-e "potpuno neprihvatljiva za pravi free to play model".

Kislyi je izjavio da je jedna od ključnih prednosti online igara to što je developer konstantno u mogućnosti da ispravlja svoje greške preko čestih update-a za igru. Međutim problem na koji su naišli sa World of Tanks Xbox 360 verzijom je Microsoftova politika koja je odnosi na QA proces i sertifikaciju svakog game update-a, koji vrlo često traju znatno duže nego što bi to pravi free to play model mogao da podnese. Microsoftova politika u vezi game update-a je sve do prošlog meseca bila još nepovoljnija po game developere, koji su pored ovog procesa koji je obuhvatao Microsoftovo testiranje update-a bili dužni da za game update-a plate i do 40 000 dolara, nešto što je jako dugo bila tema među indie developerima i jedna od glavnih kočnica celog Xbox Live ekosistema kao potencijalnog mesta za plasman indie igara. Platforme kao što su iOS, Android ili Steam dozvoljavaju developerima izuzetno česte update-e, a ceo proces objavljivanja obično ne traje duže od jednog dana.

Victor Kislyi je izjavio kako trenutno ulažu velike napore kako bi zajedno sa Microsoftom pronašli rešenje za trenutnu situaciju.



## Sejvovi iz ranijih Dragon Age naslova će se prenositi u Dragon Age: Inquisition

BioWare je potvrdio da će save fajlovi iz ranijih Dragon Age naslova biti prenosivi u sledeći nastavak Dragon Age: Inquisition, zakazan za 2014.

Producent Cameron Lee je na PAX Australia panelu rekao da imaju ideju šta žele da urade sa vašim progresom koji ste ostvarili i odlukama koje ste doneli u ranijim igrama i da će ova mogućnost prenošenja save fajlova svakako biti prisutna u Dragon Age: Inquisition. On međutim nije dalje precizirao ništa u vezi ovoga.

Dragon Age: Inquisition je najavljen na ovogodišnjem E3-u za PC, current i next-gen konzole. Igra bi trebalo da se pojavi u trećem kvartalu sledeće godine.



## Kyrie Irving na NBA Live 14 coveru

Kyrie Irving, košarkaš Klivlenda i rookie of the year u NBA sezoni 2011-2012 će biti na coveru za NBA Live 2014, sopštio je Electronic Arts.

NBA Live serijal se vraća nakon četiri godine pauze. Od kako je izašao poslednji NBA Live 10, dva reboot projekta su bila najavljena od kojih ni jedan nije uspeo da bude završen.

NBA Live 14 će koristiti isti Ignite game engine kao i EA-ove FIFA i NFL franšize. Za sada je igra najavljena za Playstation 4 i Xbox One.





## Najavljen Angry Birds Star Wars 2

**R**ovio i Lucasfilm su najavili novu Angry Birds Star Wars igru za iOS uređaje koja će se zvati Angry Birds Star Wars 2.

Tema je ovoga puta prequel trilogija. Igra će imati preko 30 playable Star Wars karaktera u Angry Birds izvedbi.

Novina su igračkice koje će se raditi u saradnji sa Hasbro-om i koje ćete moći da skenirate i na taj način ubacite datog karaktera u igru. Angry Birds Star Wars 2 izlazi 19. septembra za iOS. Iako ništa nije objavljeno, prilično smo sigurni da uskoro slede Android i sve ostale verzije.



## Team17 najavio Worms 3 za iOS

**I**ako smo imali Worms 4 pre čak osam godina koji je sa Worms 3D bio deo neuspešnog pokušaja da se serija prebaci u 3D gameplay, Team17 je najavio novu igru u Worms serijalu za iOS pod nazivom Worms 3.

Igra je pravijena ekskluzivno za mobilne platforme. Sadržaće nova oružja, nove worms klase i unapređenu grafiku. Tu su i danas podrazumevani leaderboards i achievements.

Worms 3 će izaći u trećem kvartalu 2013 za iPhone i iPad.



## Prince of Persia: The Shadow and the Flame remake za iOS i Android

**R**emake za Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame je izašao 25. jula za Android i iOS uređaje po ceni od \$2.99.

Ova verzija ima potpuno novu grafiku i zvuk u odnosu na Price of Persia 2, uz virtuelne dugmiće i gesture-based kontrole.

Dvojka iz naziva takođe izbačena, verovatno da ne bi zbunila nove korisnike.

Za razvoj je bio zadužen Ubisoft Pune, tim iz Indije odgovoran za Ubisoftove iOS i Android naslove.





# Apple za petogodišnjicu App Store-a otkrio listu najprodavanijih iOS aplikacija

Apple je za pet godina postojanja App Store-a otkrio top 10 listu najprodavanijih aplikacija u kojoj prema očekivanjima dominiraju igre.

Osam od prvih deset najprodavanijih iPhone aplikacija su igre dok je u slučaju iPad-a taj odnos sedam od deset. Situacija je međutim drugačija na listi free aplikacija gde su igre značajno manje zastupljene.

Evo kompletnih lista:

## Najprodavanije iPhone aplikacije

1. Angry Birds
2. Fruit Ninja
3. Doodle Jump
4. Cut the Rope
5. Angry Birds Seasons
6. WhatsApp Messenger
7. Camera+
8. Words with Friends
9. Tiny Wings
10. Angry Birds Space

## Najprodavanije iPad aplikacije

1. Pages
2. Angry Birds HD
3. Angry Birds Seasons HD
4. Where's My Water
5. Fruit Ninja HD
6. Angry Birds Space HD
7. GarageBand
8. Words With Friends HD
9. Cut the Rope HD
10. Keynote

## Najpopularnije free iPhone aplikacije

1. Facebook
2. Pandora Radio
3. Instagram
4. YouTube
5. Skype
6. Words With Friends Free
7. The Weather Channel
8. Twitter
9. Temple Run
10. Google Search

## Najpopularnije free iPad aplikacije

1. Skype for iPad
2. The Weather Channel for iPad
3. Netflix
4. Angry Birds HD Free
5. Kindle
6. Facebook
7. Pandora Radio
8. Calculator for iPad Free
9. Fruit Ninja HD Free
10. Words With Friends HD Free







**KEEWAY**  
MOTOR

**Rešenje za  
letnje vrućine  
i svakodnevne  
gužve!**





**Autor: Luka Komarovski**

# LOGITECH G600

## MMO Gaming mouse

U jednom od najgorih pakovanja ikada na test nam je stigao Logitech G600. Ne, nije kutija bila pohabana ili prljava, već je neko od odgovornih ljudi u Logitechu zaključio da bi bilo najbolje da u potpunosti promene način pakovanja i da naprave nešto neviđeno – miš je u svojoj manjoj kutiji zalepljen za veću kutiju a da biste ga izvadili morate da imate jako tanke prste. Čak i ako vam to lako pođe za rukom, ostaje problematika vađenja miša i iz te manje kutije, pošto je i to sve dodatno zakomplikovano. No, dosta o pakovanju, da vidimo na šta liči taj miš.

Pre svega, sa dizajnerske strane, miš ne izgleda kao nešto što je izašlo iz Logitech kuhinje jer po izgledu ne podseća na bilo koji drugi miš, ne prati nikakvu liniju niti je po nečemu prepoznatljiv, osim po "samom sebi". U osnovi je tu "standardni" miš sa dva tastera i skrolom, ali sa dodacima – sa desne poseduje proširenje za mali ili domali prst (zavisi kako ko koristi miša) što je jedna od distinkcija u odnosu na druge modele a drugi i dominantniji dodatak (i razlika) je set od 12 tastera sa leve strane, kojima pristupate palcem. Govoreći o ergonomiji, G600 na slikama izgleda kao nešto potpuno neergonomsko i kabasto, dok je u praksi, na sreću, situacija potpuno drugačija. Miš jako lepo leži u ruci i možete ga držati na oba načina – i celom šakom ali i "kandžom" tj. vrhovima prstiju. Odmah ćemo primetiti i potencijalni problem kod držanja punom šakom – palac tada lako "hvata" prvi i eventualno drugi red





dodatnih tastera, dok su treći i četvrti teško dostupni osim uz potpuni pomeraj cele šake što u presudnim trenucima može biti problem. Sa druge strane, dodatni tasteri su jako lepo postavljeni i uz dobar klik, tako da ćete ih i bez gledanja lako razlikovati i neće se događati da neki slučajno pritisnete.

### Solidan miš plus 12 dodatnih tastera

Što se tiče karakteristika, možemo reći da miš poseduje 8200 DPI što će biti više nego dovoljno za svakoga ko misli da je profesionalni gejmer, a tu su i tri profila koja se nalaze unutar samog miša. Na ovaj način miša možete nositi bilo gde i imati svoje profile na bilo kom računaru. U profilima možete definisati ponašanje miša i tastera ali i boju iluminacije (moguće je odabrati već "standardnih" 16 miliona nijansi ili uključiti stalnu promenu boja i "pulsiranje"). Neke od dodatnih funkcija i opcija miša možete podesiti samo kroz Logitech softver za podešavanje miša, ali je važno napomenuti da ovaj softver nije neophodan za korišćenje svih tastera, za sve koji ne vole "crapware" koji se najčešće plasira upravo u vidu dodatnog softvera za periferijske uređaje.

Naime, tasteri na mišu već su unapred konfigurisani kao neki od tastera tastature – tako su gornji dugmići zapravo "B" i "C" a MMO tasteri su zapravo brojevi od 0 do 9 kao i znakovi minus i plus. To znači da je dovoljno da u omiljenoj igri konfigurirate ove pomenute tastere na neke od funkcija i G600 će to jednostavno "preuzeti". Na ovaj način skoro bez promena konfiguracija možete početi sa korišćenjem miša u nekoj od omiljenih igara iz prostog razloga što je sva prilika da su vam "magije" i dodatne mogućnosti podešene upravo na tastere od 1 do 9. Pitanje je samo da li će vam ovako nešto zaista biti lakše nego da klikćete upravo na te tastere, na šta ste navikli mesecima pa i godinama unazad.

**...koji vam mogu pomoći u MMO igrama ali i windowsu**

Ono gde smo primetili da se G600 zapravo može koristiti jeste rad u Windowsu. Dodatni tasteri mogu biti lako podešeni da obavljaju neke od funkcija Windowsa – napred, nazad, copy, cut, paste, novi email, novi prozor za surfovanje i tome slično U okruženju u kojem refleksi nisu baš najvažnija i najudarnija stvar dodatni tasteri koje pritisnete palcem zapravo su jako korisni i neće se desiti da ih "promašite".





**Autor: Filip Nikolić**

# LOGITECH K810

## Bluetooth tastatura

**L**ogitech nam je ovoga puta na testiranje ustupio i jedan zaista sjajan uređaj. K810 je dobro zamišljen koncept i sjajna realizacija istog. Svakako jedna od najboljih tastatura koju trenutno možete da nađete na tržištu. Krenimo redom.

Sam koncept ove tastature je takav da je ne možete posmatrati iz ugla nekog od vaših uređaja i toga koliko će ona unaprediti iskustvo korišćenja istog. Logitech K810 je tastatura za sve vaše uređaje! Kupovinom ovog proizvoda ćete poboljšati iskustvo korišćenja svih njih a samim tim i vrednost samog proizvoda će se povećavati srazmerno broju uređaja koje posedujete. K810 je bluetooth tastatura koju će prepoznati slobodno možemo reći svaki uređaj koji u sebi poseduje mogućnost bluetooth komunikacije i ima potrebu za unosom teksta. Windows PC, Mac, Android telefoni i tableti, iOS uređaji, Windows Phone, gaming konzole – svi će bez problema uspostaviti konekciju sa Logitech K810. Ono što je sjajan feature je to da tastatura poseduje mogućnost da zapamti tri različita uređaja u isto vreme. Ovo u praksi znači da ćete jednom povezati tri uređaja koja najčešće koristite sa K810 i prelazak sa jednog na drugi kada se za to ukaže potreba neće trajati više od par sekundi. Samo uparivanje uređaja po prvi put ne traje duže od 30-ak sekundi i proces vam je sigurno već poznat. Recimo da hoćete da povežete vaš tablet sa K810. Na tabletu u bluetooth opcijama uključite da drugi uređaji mogu da ga pronađu, na tastaturi kliknete da traži, kada se prepoznaju,





na tabletu će vam se pojaviti broj od nekoliko cifara koji ukucate na tastaturi i oni su od tog trenutka povezani. Sve ovo i samo po sebi nije dugačak proces ali mogućnost K810 da za tri uređaja posle inicijalnog povezivanja ovu proceduru smanji na jedan klik na tastaturi je svakako jedan od najznačajnijih feature-a.

## Kavalitet na prvom mestu

Što se tiče samog kvaliteta izrade on je zaista na najvišem nivou. Tastatura je sa prednje strane izrađena od aluminijuma. Tasteri i razmak između njih su kao recimo kod većih laptopova što je po nama pravi izbor, svakako ne mali da bi to bilo na putu komforu pri korišćenju a sa druge strane i ne veliki što bi ugrozilo prenosni karakter cele tastature. Osećaj prilikom pritiskanja tastera je kao kod najkvalitetnijih laptopova a zvuk koji tasteri proizvode je

zaista minimalan. Tasteri imaju i plavo pozadinsko osvetljenje koje ima par nivoa jačine. Ono što je takođe za svaku pohvalu je i senzor koji prepoznaje da li su vaše ruke iznad tastature i ukoliko nisu nekoliko sekundi, pozadinsko osvetljenje se postepeno gasi čime se štedi na bateriji. Iako znamo puno korisnika koji će za svaki ovakav automatizovan proces prvo potražiti opciju gde se isključuje (i mi sami spadamo u tu grupu), ovoga puta moramo da priznamo da je ovo vrhunski odrađeno i da nismo imali nikakv problem sa ovom opcijom, štaviše zaista mislimo da je dobar način da se uštedi na bateriji.

U vezi kvaliteta izrade još bi istakli i da je K810 tastatura izuzetno tanka i lagana ali aluminijumski prednji deo kao i kvalitetna plastika od koje su izrađeni tasteri ne odaju utisak da je "lomljive prirode". Kada je stavite na sto tastatura će delovati prilično čvrsto i neće se savijati pri korišćenju. Ako je

pak držite na kolenima, K810 će takođe delovati vrlo stabilno, bez obzira na to što je prilično laka. Jedina zamerka koju bi mogli da uputimo je to što je ceo zadnji deo izrađen od plastike koja kvalitetom kao da je nekako zalutala na ovom uređaju, imajući u vidu sve ostale njegove delove. Kada se sve sabere, što se tiče kvaliteta, K810 bi možda najbolje mogli da vam dočaramo tako što bismo vam rekli da zamislite da je tastatura istrgnuta iz nekog izuzetno kvalitetnog laptopa iz najviših serija.

## Vrlo ugodna za korišćenje

Što se tiče baterije ona je ugrađena u tastaturu i puni se preko USB kabla što je i najbolje moguće rešenje. Baterija traje prilično dugo (i pored toga što smo mi na testu uglavnom držali backlight na maksimumu). Ako vam se desi da vam se baterija približi kraju kada o tome niste razmišljali, nikada nećete biti ostavljeni na cedilu. Jednostavno priključite uređaj na USB port, na kratko ga učinite wired, ali nastavite korišćenje bez prekida.

Mi smo K810 testirali na Android tabletima (Nexus 7, Asus Phonepad) i telefonima (poslednje verzije androida kao i starije), Windows 7 PC računaru i Playstation 3 konzoli. Tastatura je svuda besprekorno funkcionisala ali pri rekli bi smo default zahtevima. Na probleme smo naišli kada smo prešli na srpski raspored tastera. Guglova stock verzija androida na Nexus 7 na primer ima vrlo iritantan bag koji za karakter "Č" ima pomešanu običnu i veliko slovo verziju, pa ukoliko želite da otkucate malo č morate da držite caps lock. Isti bag se iz nekog razloga provlači i u hrvatskoj ili slovenačkoj tastaturi. Ova i slične mane svakako ne mogu da se pripišu Logitech K810 tastaturi ali ih čisto napominjemo da biste ih imali u vidu kao moguće, jer napraviti uređaj koji će bez greške raditi na svim platformama današnjice je zaista u praksi nemoguće, naročito kada se uzmu u obzir ove "ne standardne" stvari kao što je lokalizacija na razne jezike.

## Jedna tastatura za sve vaše uređaje



Sve u svemu, Logitech K810 je izuzetno kvalitetna tastatura koja će vrhunski odgovoriti na sve ono za šta je namenjena. Evo jedan primer iz prakse. Sedite za kompjuterom i kucate neki tekst. U tom trenutku vam stiže poruka na vaš smartphone preko recimo neke instant messaging aplikacije. Vi pritisnete dugme 2 na vašoj tastaturi i otkucate odgovor na tu poruku. Pritisnete dugme 1 i nastavite kucanje teksta na računaru. Zaista funkcioniše toliko jednostavno.

Ako ste čitali tekst od početka i sada vam se kroz glavu jedino vrti misao gde i kada ćete kupiti Logitech K810, za kraj i podatak o premium ceni od oko 100€. Svakako glavna "mana" za K810 a na vama je naravno da procenite da li vam se uređaj ovog koncepta uklapa u vaš stil korišćenja drugih uređaja koji poseduju fizičku ili virtualnu tastaturu. Ukoliko je odgovor da, Logitech K810 je naša preporuka broj jedan.







3Dcafe



[www.3dcafe.rs](http://www.3dcafe.rs)

**Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392**



# REVIEWS

## SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

### OCENE:

#### 100 do 86

**ZELENA ZONA** - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

#### 85 do 71

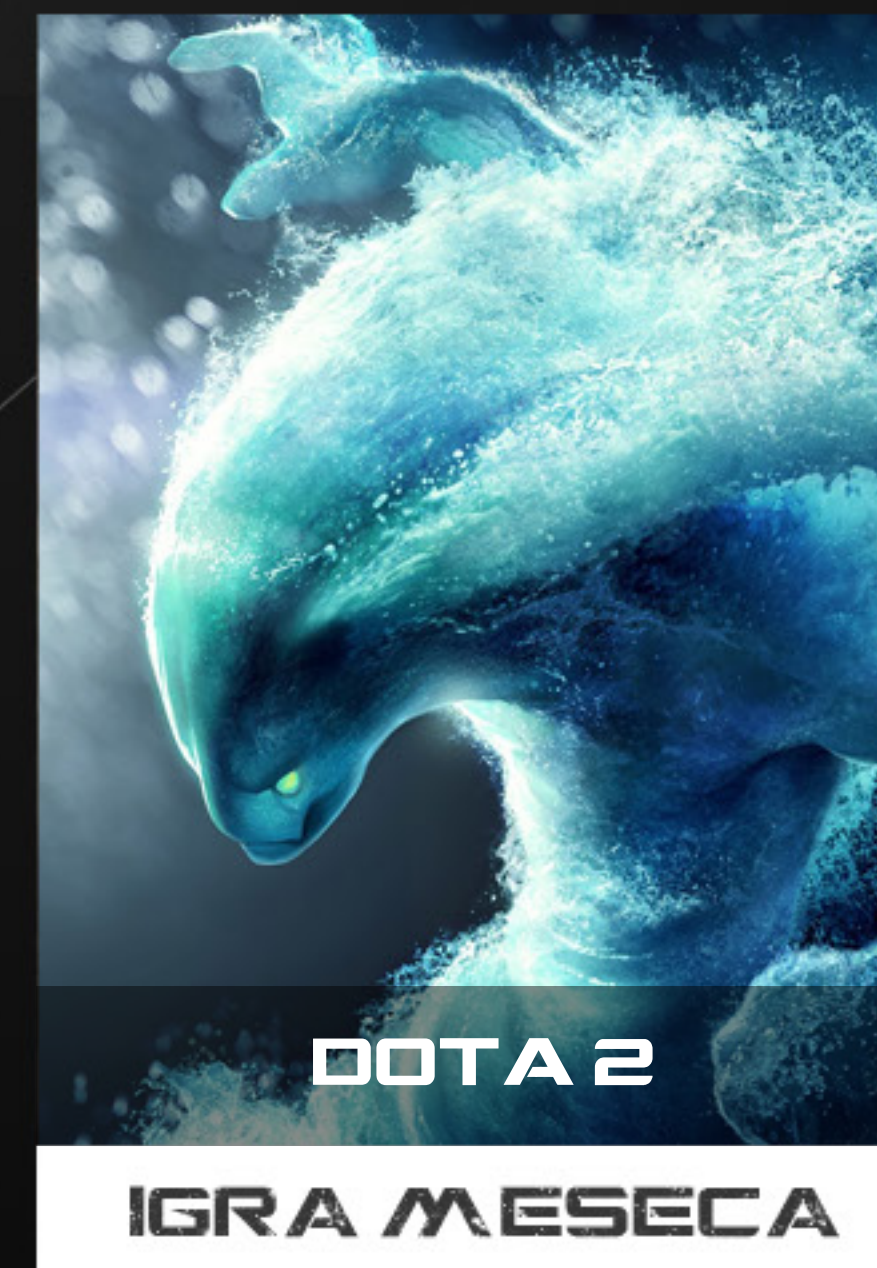
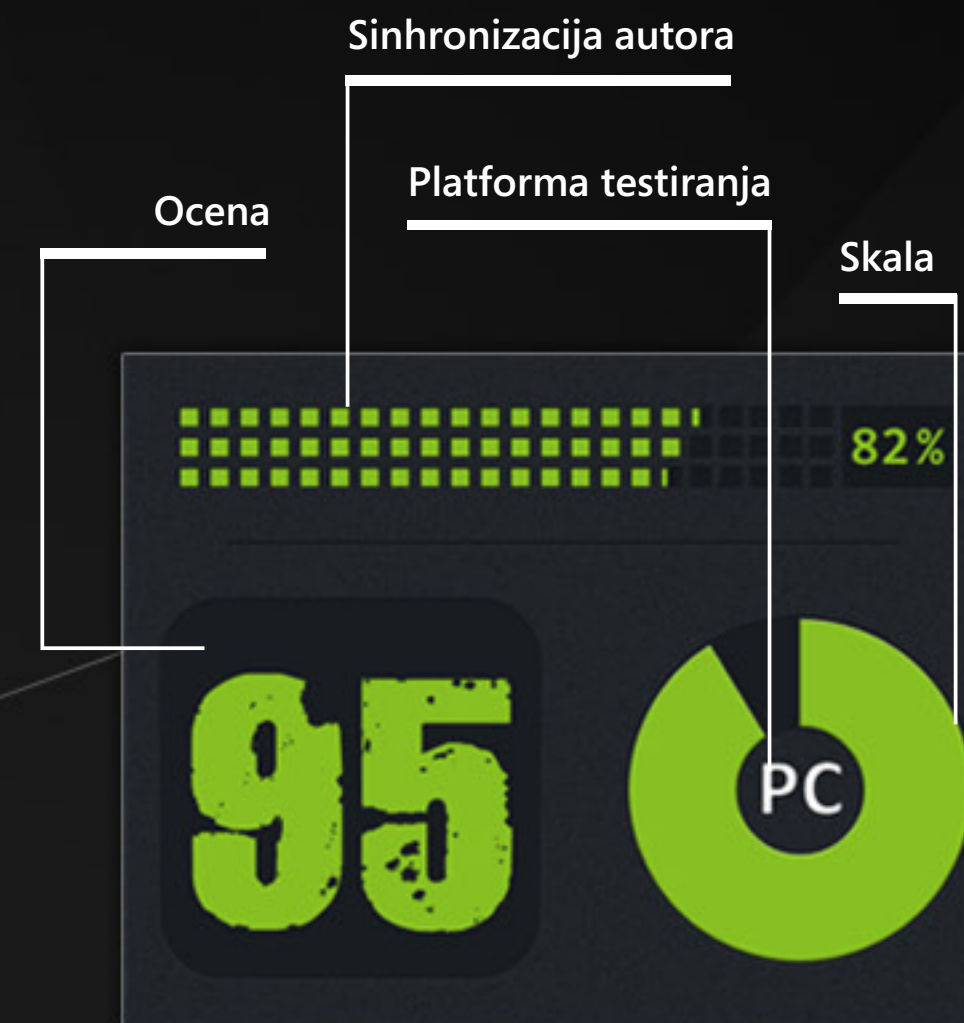
**ŽUTA ZONA** - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

#### 70 do 51

**ORANŽ ZONA** - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

#### 50 i niže

**CRVENA ZONA** - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.



Dota 2

31

Mortal Kombat

34

Deadpool

37

Company of Heroes 2

40

The Swapper

42

Reus

47

Deux Ex The Fall

50

Endless Space Disharmony

52

Bounty Arms

56

Fast and Furious Showdown

59



Autor: Luka Komarovski

# DOTA 2

**Konačno!**

Nije lako opisati nešto što svi već znaju, ili stvarati tekst koji bi trebalo da predstavi prve utiske o igri nakon što je ta igra na tržištu već dve godine. Čak smo je i odabrali kao jednu od igara godine 2012, prkoseći pri tome tradicionalnim pravilima odabira. Tokom beta perioda u proteklih šest meseci pa i više nije bilo nikakve prepreke da ko god želi dobije DOTA2 ključ jer su ih iz Valvea delili i šakom i kapom. No, šta je tu je, nakon dve godine aktivnog testiranja DOTA2 je izašla iz bete i postala aktivan naslov. To je sa sobom, između ostalog, donelo i podršku za Linux i OS X, pa eto radosti i za korisnike tih sistema.

DOTA 2 je direktan nastavak moda za Warcraft 3 pod imenom Defense of the Ancients koji je odgovaran za pokretanje jednog kompletnog žanra pod imenom MOBA odnosno Multiplayer Online Battle Arena. Iz ovog žanra izrodilo se dosta naslova, među kojima su svakako poznatiji Heroes of Newerth i posebno League of Legends, koji je trenutno i najpopularnija MOBA igra. Međutim, dok je LOL izdavač Riot osnovan od strane razvojne ekipe DOTE, Valve je otišao korak dalje i kupio kompletan brend, kao i lead developera – IceFroga. Ovo im je donelo izvesne probleme sa Blizzardom ali taj spor je razrešen i Blizz nastavlja da takođe razvija svoj DOTA klon. Leta 2010 najavio je Valve razvoj DOTA 2, da bismo u avgustu 2011 na GamesCom-u u Kelnu imali prilike prvi put da vidimo igru i to u okviru ozivnog turnira. Već leta 2012 igra je postala dostupna svima

99%

90



- ✓ Sjajan MOBA naslov
- ✓ Dobra zabava
- ✗ Manji bagovi
- ✗ Teško za novajlije

**Platforma:**  
PC (Win, Linux, OSX)

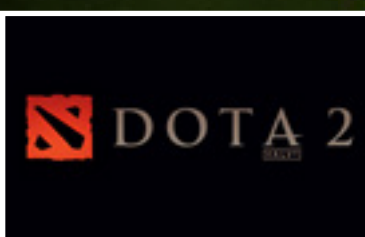
**Razvojni tim:**  
Valve

**Izdavač:**  
Valve

**Web:**  
[www.dota2.com](http://www.dota2.com)

**Cena:**  
Free-to-play

**Preporučena konfiguracija:**  
Intel core i5,  
2,4GHz,  
4GB RAM,  
novija grafička kartica







i aktivno igrana od strane fanova u našoj zemlji kao i svetu. Beta verzija ove igre ujedno je i najigranija Steam igra sa 330.000 aktivnih igrača u jednom trenutku.

### Konačno, nakon dve godine testiranja, igra je live

Šta je Valve dobro uradio kupovinom DOTE? Jednostavno, omogućio je svakome ko je makar jednom odigrao WC3 mod da se u nastavku oseća "kao kod kuće". Svi heroji su tu, identično izgledaju i najčešće se isto i zovu osim ako se to ne kosi sa Warcraft lore-om pa imaju nešto drugačije ime. Mapa je skoro identična, oružja takođe, pa nema sumnje da će neko ko je nakon DOTA (1) napravio MOBA-pauzu najlakše da se priključi upravo nastavku – nema potrebe da uči nešto novo.

U najkraćem mogućem opisu MOBA žanra, za one koji su nekako uspjeli da izbegnu tu informaciju – multiplayer online battle arena podrazumeva igranje najčešće 10 igrača podeljenih u dva tima od po 5. Svaki igrač bira svog "heroja" koji po RPG sistemu napreduje kroz nivoe i dobija nove mogućnosti. Za svog heroja kupujete i oružja i dodatke i sa timom, jednom od najčešće tri putanje napadate protivničku bazu pokušavajući da uništite glavnu građevinu neprijatelja, braneći pri tome svoju jer i oni žele da urade to isto.

### Ne baš šetnja po parku za novajlije

Igra trenutno nudi 102 heroja od 112 koliko ih DOTA poseduje u originalu. Uz isto toliko a verovatno i više predmeta, ne deluje tako lako za savladavanje i tu dolazimo do prvog većeg problema. Ukoliko niste igrali DOTA (1),

DOTA 2 neće baš biti "šetnja po parku". Postoji "New Player Experience", svojevrsni tutorijal koji kroz nekoliko nivoa pojašnjava osnove, ali će vas on mahom upoznati sa mehanikom igre. Potom, tu je igranje sa botovima u "stvarnom" okršaju. Nije loše, korak je dalje ka učenju ali vas naravno ništa ne može spremiti za mečeve sa živim protivnicima. I ma koliko se sistem pronalaska adekvatnog protivnika dobro primenjivao, on nije svemoguć, pa je prilika da ćete prvih desetak mečeva biti lak plen za neprijatelje i izvor frustracija za saigrače koji će vas zasigurno dočekati "na nož". Ovo može biti odbojno za nove "dotaše", posebno ukoliko su "labilniji" pa će biti potrebno neko vreme da se novim igračima popune serveri kako bi svi skupa vežbali i napredovali. Kada smo kod novih igrača, tranzicioni period iz bete u "live" izgleda ovako – svi koji su igrali betu ostaju aktivni igrači i prebačeni su na nove servere, dok se, iako je igra free2play, novi gejmeri ubacuju u

"tranšama" kako ne bi preopteretili servere.

### Pravi free to play

Kada smo kod free2play modela, nekoliko reči i o tome. Baš kao kod Team Fortress 2 koji je besplatni naslov u kojem dokupljujete kozmetičke dodatke, DOTA2 radi na istom principu i po tome se najviše razlikuje od direktnog konkurenta – League of Legends. LOL nudi 10 likova (šampiona) u rotaciji dok se drugi moraju otključati virtuelnim novcem zarađenim kroz igranje ili ulaganjem pravog novca, dok su u DOTA2 svi karakteri dostupni od starta a novcem se kupuju kozmetički dodaci – odeća za heroje, izgled HUD-a, promena izgleda kurira koji vam donosi predmete pa čak i mogućnost kupovine različitih glasova "najavljiivača" dešavanja u meču. Koncept vredan hvale – omogućava dobru zaradu izdavaču a ne narušava



ekosistem omogućavajući onima koji žele da plate bilo kakve prednosti u samom meču.

Samo izvođenje naravno zaslužuje isključivo reči hvale i zapravo predstavlja sve ono što i čini DOTU uspešnim naslovom. Mehanika je u potpunosti preuzeta iz WC3 moda i taj unikatni blend heroja, njihovih mogućnosti, predmeta i napetosti i čini da se svako oseti “kul” kada nekoga ubije (ne čitajte ovo roditelji) ali i potišten kada ga ubiju. Timska igra je ključna za pobeđu, naravno, ali i 1na1 okršaji mogu biti zanimljivi. Zanimljivo je i to da vas igra vuče da nekoga napadnete što se često pokaže kao pogrešan potez jer vas malo dalje čeka zamka ali upravo ta “vuča” ka okršajima čini DOTA 2 tako zaraznim naslovom. Na kraju krajeva, uključujući traženje partnera, traženje servera i meča, učitavanje, pauze i samo igranje kada se saberu najčešće traju od 40ak minuta do sat vremena, a to svakako nije malo.

### Oseća se “Valve” prizvuk

Igra izgleda jako dobro, u grafičkom smislu. Detaljno je proučeno sve što je potrebno da bi jedna kompetitivna multiplayer igra tako i izgledala i iako detalja ima puno, oni ne smetaju opštem utisku i ne kvare gameplay, niti će vam se prečesto dešavati da nemate pojma šta se dogodilo na ekranu od blještećih efekata na sve strane. Zvuk je takođe kvalitetan kao i sama gluma, pa se možda upravo u tom delu najviše ogleda “Valve šmek” – sve je urađeno do tančina i humor je sveprisutan.

Za razliku od samog opisa kojeg nije bilo tako lako uraditi, zaključak će biti jednostavan – DOTA 2 je sjajna igra i ukoliko vas zanima MOBA žanr, trebalo bi da joj date šansu. Posebno ukoliko ste igrali DOTA mod za WC3, ovde će vam sve biti odavno poznato i “kao kod kuće”.





Autor: Bojan Jovanović

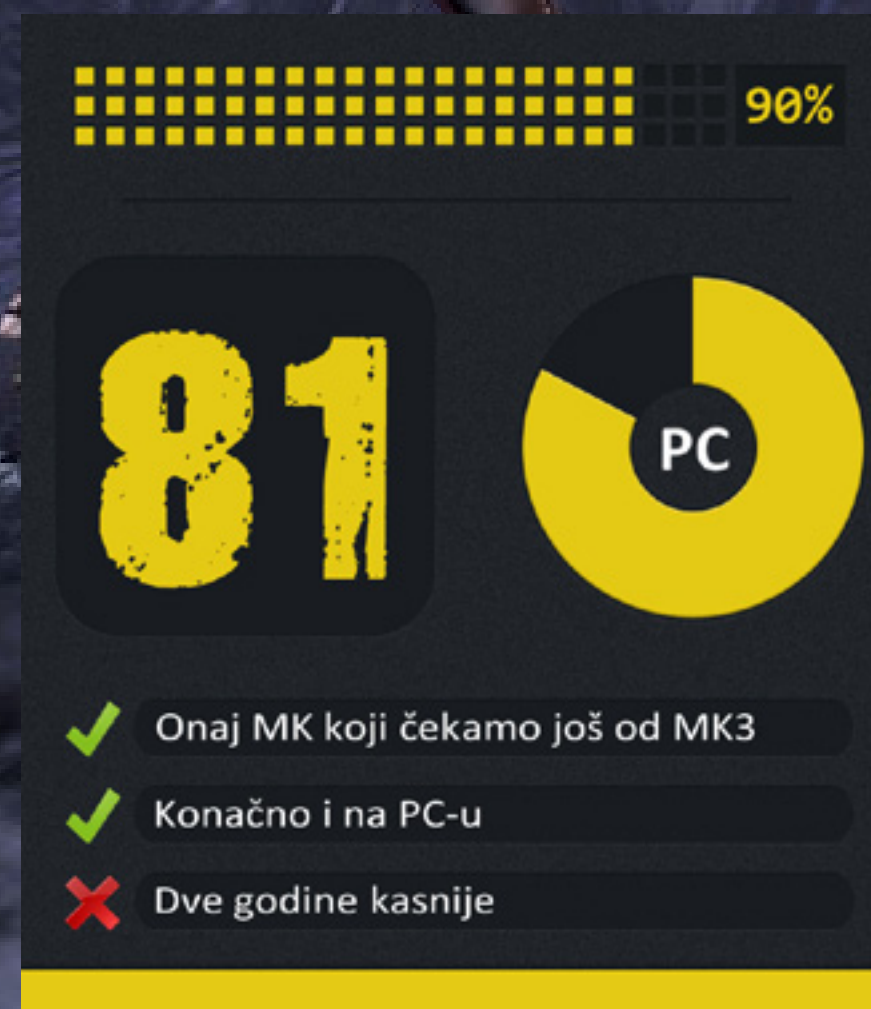
# MORTAL KOMBAT KOMplete EDITION

## PC fatality

**M**ortal Kombat Komplete Edition je konačno stigao i na PC platformu. Opisati ovu igru je vrlo jednostavno ali u isto vreme u nekim segmentima i na momente prilično teško. Jednostavno u smislu da se zapravo radi o opisu igre koja je na tržištu već više od dve godine i da su nam se svi utisci odavno već slegli. Igru smo već u stanju i da posmatramo sa dovoljne distance da možemo u obzir da uzmemo i to na koji način podnosi test vremena, nešto o čemu svakako nismo mogli da pišemo 2011-e kad je igra prvobitno izašla za konzole. Onaj teži deo međutim se odnosi na to da koliko god Mortal Kombat i dalje bio odlična tuča i reboot franšize odrađen baš onako kako su to fanovi želeli, malo je teško dve godine kasnije biti uzbuđen u vezi ove igre i imati onaj nivo hajpa koji opis jedne dobre igre zahteva.

Dakle ono što bi hteli odmah u startu da istaknemo je to da će ovo biti uglavnom opis iz te perspektive – dve godine kasnije, na PC-u. Ukoliko ste fan Mortal Kombat-a, čak i da ste najzagriženiji PC gejmer, šanse su ipak da ste za ove dve godine igrali novi Mortal Kombat i da znate šta možete da očekujete od ovog naslova sada kada se on konačno pojavio i na PC-u. Tu su naravno i osobenosti PC verzije o kojima će svakako biti reči ali opet, one su toliko „kozmetičke“ prirode da suštinski utisak nije ni u jednom trenutku zaista ni blizu bio toga da bude promenjen. Jednostavno radi se o istoj igri sa PS3 i Xbox 360 koja je čak dve godine bila na „na čekanju“ kada je PC publika u pitanju.

**Dve godine kasnije, na PC-u**



**Platforma:**  
PC

**Razvojni tim:**  
NetherRealm Studios

**Izdavač:**  
Warner Bros.  
Interactive Entertainment

**Web:**  
<http://www.themortalkombat.com/>

**Cena:**  
€27.99

**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7, Windows 8

CPU: Intel Core i5 750

RAM: 4GB

HDD: 10GB

Grafika: NVIDIA GeForce GTX 560





Mortal Kombat reboot je jedan od najboljih primera kako bi reboot jedne franšize trebalo da bude urađen. MK je legendarna tuča iz devedesetih na kojoj su odrasle generacije igrača. Igra je bila izuzetno popularna i na našim prostorima i mnogi od nas sada već malo starijih gejmera se vrlo dobro sećaju utiska koji je ostavljala Mortal Kombat arcade mašina. Igra je imala sjajan start. Već prvi sledeći nastavak je bio željno iščekivan i prvi koji je i doneo sve ono što smo želeli. Mortal Kombat 3 je većina nas dočekala na konzolama (pre svega na u Srbiji dominantom Sega Mega Drive-u u odnosu na SNES), uglavnom u klubovima mada je bilo i srećnika koji su u to vreme imali konzole. Beše to zlatno doba 2D tuča koje su kao žanr već bile u prilici da kažu skoro sve što je trebalo. 3D revolucija u video igrama koja je usledila je u slučaju tuča bila dvojako manifestovana. Usledili su pionirski dani novog žanra, 3D tuča. Pojavile su se igre koje su od starta tako i zamišljene, sa borbama u 3D prostoru - Virtua Fighter, Tekken, Soul Edge, Dead or Alive... Potpuno novi pristup gameplay-u. Krenulo se od početka ali sa pravom osnovom i vremenom se sa novim nastavcima sve više i više uglavnom napredovalo u pravom smeru.

Mortal Kombat je na žalost najbolji primer za upravo suprotno. Igra koju je pojava 3D grafike unazadila! I to ne malo. 3D Mortal Kombat naslovi, koliko god vi hteli i da budete okrenuti pozitivnom pogledu na stvari, jednostavno su bili od prosečnih ka izuzetno lošim igrima. Više od jedne decenije i nekih desetak Mortal Kombat naslova je trebalo tvorcu serijala Ed Boon-u i njegovom timu da uvide da oni jednostavno ne umeju da naprave 3D tuču koja bi bila na nivou onih koje dolaze iz Japana. Mortal Kombat franšiza je postala nešto čega su se ljudi nostalgично prisećali, a svaki novi naslov je samo sve više i više gasio nadu da će se stvari preokrenuti na bolje.

---

**Samo Reboot!**

---



Zaista je redak slučaj da jedna franžisa toliko ide u pogrešnom pravcu i da reboot do te mere bude jedina ispravna odluka. I onda, nakon više godina bežanja od ove činjenice i ko zna koliko zahteva fanova, Ed Boon se konačno odlučuje za ono pravo. Mortal Kombat. Bez broja, bez bilo kakvog podnaslova. Novi početak, pre svega obojen vraćanjem starim vrednostima. 2D gameplay! Stari legendarni likovi, fatalities, onaj prepoznatljivi iconi Mortal Kombat crni humor. Sve ono što su ljudi voleli iz starih naslova je ponovo prezentovano na pravi način. Šta je onda novo? Sve ono što je i moralo da bude. Igra se odvija u kompletno 3D okruženju i izgleda vrlo dobro. Unreal 3 endžin u slučaju Mortal Kombata ne pokazuje neke svoje osobenosti koje su počele svima da nam smetaju u toku ove generacije. Art stil možda nije upečatljiv kao nekada (po nama likovi nemaju „iconic“ osećaj kakav su imali oni iz prva tri dela) ali je svakako bolji od onog iz prošlih 3D naslova.

Ono što je najvažnije u vezi Mortal Kombat reboot-a je to da se gameplay, sada uz 3D grafiku, vratio na mesto koje očigledno nikada nije ni trebalo da napušta. Možda je Ed Boon-u trebalo da vidi kako je to moguće odraditi od japanskih kolega iz Capcoma na primeru Street Fighter 4. Da li je to slučaj ili ne, uopšte nije bitno. Ono što je važno i što nas sve raduje je to da se novi Mortal Kombat igra baš kao i oni stari. Tu su naravno i poneki novi detalji kao na primer x-ray moves ali sve to je sekundarno u odnosu na sveopšti utisak da gameplay ima isti osećaj kao nekada. Osim ovoga i sve ostalo što je uvek Mortal Kombat izdvajalo od drugih tuča je ponovo tu. Brutalnost igre danas ne ostavlja utisak kao pre dvadeset godina, kada je MK bio možda i jedina mainstream igra koja se kretala ovom stazom. Međutim ona doza karakterističnog humora je i dalje tu. Fatalities su isti onakvi kakvi su bili i pre i vidi se da isti ljudi stoje iza novog Mortal Kombata. Onaj miks - komično plus mala doza mučnine u stomaku je i dalje tu, dozirano onako kako je bilo dozirano i u prvim delovima.

---

### Konačno pravi gameplay

---



Da se osvrnemo malo i na Komplete Edition. Dve godine kasnije danas za jednu igru može da predstavlja značajno drugačiji proizvod u odnosu na onaj koji je prvobitno bio lansiran. PC verzija sadrži sve DLC-jeve koji su u međuvremenu izašli za konzole.

Kenshi, Skarlett, Rain i Freddy Krueger su ti od samog starta (Kratos je naravno vlasništvo Sonija i oni koji su se nadali da će se on ikada pojaviti van Sonijeve platforme dobiće još jedan mali šamar realnosti entertainment biznisa). Osim novih likova, igra je u međuvremenu prošla i kroz nekoliko balance popravki i ako se uključujete po prvi put sada u MK, bićete pošteđeni nekih stvari kojih vas samo višemesečno (godišnje) public testiranje i može poštediti. Grafika je naravno kao i uvek malo poboljšana u odnosu na konzolnu verziju, mada je ovo uslovljeno i vašim hardverom. Mortal Kombat je vrlo solidno optimizovana igra i radiće i na slabijim konfiguracijama.

Što se tiče mana PC verzije, netcode je iznenađujuće loš. Nešto što kod PC platforme ima potencijal da bude prednost, ovoga puta se u praksi nije tako pokazalo.

Kašnjenje između pritiska dugmeta i reakcije u igri je primetno čak i kada je mali ping između vas i protivnika. Ukoliko se dogodi da je ping veći, mečevi postaju gotovo neigrivi. Osim ovoga, pronalaženje igrača na Steam-u (na kome je igra za sada jedino dostupna) nije tako glatko kao kod konzola, pre svega zbog broja igrača.

Sve u svemu, Mortal Kombat Komplete Edition za PC je ono što smo još na samom početku i rekli da će biti. PC verzija, dve godine kasnije. Reboot je i dalje baš onakav kakav smo i želeli, story mod je i dalje verovatno najbolji od svih tuča, ostali modovi i dalje nude dosta zabave, gameplay je ponovo zabavan baš kao i sve ostalo u vezi Mortal Kombata. Ipak moramo da kažemo da su dve godine takođe predugačak period i da je sve ovo moglo i paralelno sa konzolama ili recimo par meseci (a ne godina) kasnije.



**Autor: Bojan Jovanović**

# Deadpool

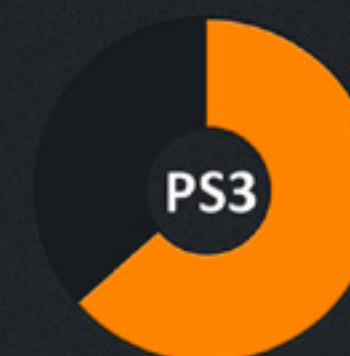
## Anti-heroj, anti-igra

**V**erovatno se većina vas seća kako su izgledale video igre pravljene po comic book junacima pre, pa zapravo samo par godina i pojavljivanja Batman: Arkham Asylum. Tada je posle jako dugo vremena, lestvica konačno podignuta na pristojan nivo kada su igre ovog tipa u pitanju i od tada nam jednostavno više nije tako lako da se vratimo u nazad. Rocksteady nam je pokazao da je moguće ostati relevantan i na nivou igre i na nivou stripskog univerzuma. I dok čekamo da se ovako nešto desi recimo sa filmovima po igrama, pred nama je Deadpool, igra koja izgleda nije na dovoljno dobar način savladala sve lekcije game developmenta koje su danas postale obavezne.

Prva stvar koju hoćemo da istaknemo je to da je Deadpool lagana i zabavna igra. Dakle ako spadate u onu grupu čitalaca koji su prvo pogledali ocenu a onda pročitali prvu rečenicu (potpuno legitiman pristup koji smo sigurni da ima većina ljudi) vama odmah u startu želimo da kažemo da ne otpisujete Deadpool kao potpuni promašaj i nešto što nije vredno vaše pažnje. Deadpool je gledano iz ugla video igara datog žanra vrlo osrednji proizvod, ali gledano iz ugla instant i lagane zabave, igra može da pronađe način kako da profuncioniše, naravno u zavisnosti od vas samih i toga koliko ste spremni da pređete preko vrlo brojnih mana zarad jeftine zabave.

**Platforma:**  
PS3, Xbox 360, PC**Razvojni tim:**  
High Moon Studios**Izdavač:**  
Activision**Web:**  
<http://www.deadpoolgame.com/>**Cena:**  
€49.99**Preporučena konfiguracija:**

OS: Win XP, 7, 8  
CPU: Intel Core 2 Duo E8200  
RAM: 2GB  
HDD: 7GB  
Grafika: GeForce 8800 GT

**62**

- ✓ Deadpool kao lik
- ✓ Humor
- ✗ Previše jednostavan gameplay
- ✗ Dizajn nivoa, grafika



## Lagana i na momente zabavna igra

Deadpool će vam već na samom startu vrlo uspešno dati do znanja šta možete da očekujete u toku kampanje ove igre. Nećemo sada ulaziti u opis Deadpoola, Marvelovog antiheroja. Počecemo od pretpostavke da znate ko je on pošto ako to nije slučaj, onda možda bolje da se okrenete prvo stripovima. Uzimajući u obzir da ovo znate, pre svega ćemo istaći da je Deadpool-ov lik apsolutno centralna tačka oko koje se sve okreće i u odnosu na koju sve drugo na žalost deluje izuzetno blede. Ali makar je Deadpool tu, svom snagom svog potpuno komično apsurdnog karaktera.

Nolan North, čovek koji je do sada pozajmio glas toliko puno puta različitim video game junacima da više nismo u stanju da pratimo ko je sve u pitanju, ovoga puta je svoj deo posla odradio zaista na najvišem nivou. Pisci scenarija su se takođe očigledno izuzetno potrudili i ove dve stvari zajedno daju prilično dobar rezultat video game verzije Marvelovog junaka. Svakako da će vam većina fora koje izgovori Deadpool biti osrednja, to je jednostavno samo tako i moguće kada je Deadpool i inače do te mere jednodimenzionalan lik. Međutim od 10 njegovih pokušaja da bude smešan, u proseku će vas recimo dva nasmejati, što kada se uzme u obzir neviđeni kvantitet, na kraju zapravo učini da vam je osmeh često na licu. Jobs done u ovom smislu, rekli bi smo. Priča je takva da Deadpool sam piše scenario za sopstvenu video igru. On vam se konstantno obraća kao aktivnom učesniku i nekome ko sedi sa druge strane ekrana i drži joypad (u smislu - pritisni ovo dugme i vidi šta ću da uradim ili je l' si zaboravio da imam i teleport, koristi ga!) Ovo dobro funkcioniše i jeste zabavno. Dodajte na to još poneke Marvelove likove koji se pojavljuju u igri i imate solidnu osnovu za Deadpool igru. Plus uz sve ovo, ovakav pristup priči u igri omogućuje i komičan osvrt na razne kliše elemente video igara i u par navrata (kao recimo kratki omaži starim kult video game hitovima) ovo je stvarno super urađeno.



## Deadpool lik – da ; Deadpool igra - ne

Ono u čemu Deadpool ne uspeva da zasija je na žalost sve ostalo osim ove gore pomenute osnove, a pre svega u core video game elementima. Igra bi mogla da se svrsta u third person hack and slash kategoriju. Na raspolaganju vam je nekoliko melee i shooting oružja istovremeno, kao i te dve combat gameplay mehanike. Međutim iako ovo zvuči kao OK pristup za gameplay u ovakvoj igri, realizacija je zaista potpuno zakazala. Combat je izuzetno jednostavan i ne poseduje u sebi ni naznake neke dubine. Button mashing je vaš jedini izbor u toku cele igre, bez obzira i na sistem unapređivanja oružja i otvaranja novih combo-a. Shooting mehanika je još gora. Ovde tek nemamo šta da istaknemo osim toga koliko stvari loše funkcionišu. Auto aim koji je zamišljen tako da malo skrenete nišan ka protivniku pa onda još jednom pritisnete to dugme da bi Deadpool nanišanio je jedna od najgorih stvari u vezi ove igre. Promena iz combat u shooting mehaniku vam nikada neće glatko delovati a i kada se oslonite na pucanje, previše često se neće dogoditi ono što pokušavate da uradite. Osim toga, kamera se približi kada pritisnete dugme za nišanje i onda kada ga pustite iz nekog razloga ostane tako bliža liku nego što bi trebalo. Izuzetno iritirajuć propust developera.

## Gameplay je izuzetno loš

Osim combat-a Deadpool ima i platformske sekcije koje su takođe izuzetno rudimentarne i loše. Čak je i balans između ovih exploring i combat varijacija gameplay-a takođe jedna od loših strana igre. Deadpool ima double jump, mogućnost skakanja od zida do zida, hvatanje za platforme, čak i posvećeno dugme samo za teleport. Ali ništa od ovoga ne pomaže kada su nivoi izuzetno nemaštoviti i uglavnom otvoren prazan prostor. Deadpool u tako puno stvari nikako ne uspeva da opravda i realizuje inicijalno dobre početne zamisli. U prilog ne idu ni neprijatelji. Napadaće vas bez ikakvog tačka inteligencije i od vas zahtevati isključivo button mashing. Teleport opcija je ujedno i counter za



napade neprijatelja i ovo je toliko loše realizovano, sa ogromnim vremenskim intervalom za counter i simbolom dugmeta iznad glave neprijatelja, da jednostavno ne možemo a da ne konstatujemo da je gameplay ovde ipak nešto što zaslužuje samo jednostavno - gameplay je izuzetno loš.

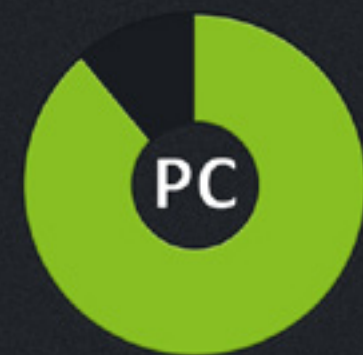
Grafika u igri takođe predstavlja neprijatno iznenađenje. Evo nas pri kraju konzolne generacije, developeri su do sada imali toliko prilike da nauče kako da koriste hardver trenutno aktuelne generacije. Zašto onda Deadpool vrlo često deluje kao upscaled PS2 igra? Osim character modela samog Deadpoola, sve ostalo je za 2013-u na neprihvatljivo niskom tehničkom nivou. I ovde izgleda važi pravilo da je jedino sam Deadpool vredan pažnje dok je sve ostalo ispod proseka. I pored svih mana koje poseduje, za kraj ćemo ponovo istaći da je Deadpool na momente zabavna igra. Ako ste fan Marvelovog antiheroja, ova igra vam može doći kao lagano štivo i velike su šanse da će vam na momente biti solidna zabava. Ako ste pak neko ko se interesuje recimo za hack and slash žanr nevezano za Deadpoola, ovu igru slobodno preskočite, nećete ništa propustiti.





100%

89



- ✓ Sjajna igra u novom ruhu
- ✓ I dalje je najbolji RTS u poslednje vreme
- ✓ Odličan MP
- ✗ Možda nedovoljno promena
- ✗ U neko drugo vreme bi ovo bila velika ekspanzija

**Platforma:**  
PC

**Razvojni tim:**  
Relic Entertainment

**Izdavač:**  
SEGA

**Web:**  
<http://www.companyofheroes.com/>

**Cena:**  
49,99€

**Preporučena konfiguracija:**  
OS: Windows XP SP3  
CPU: min 2.0 GHz Core2Duo ili Athlon 64 X2 Dual-Core 4000+  
RAM: 512 MB  
HDD: 12 GB  
Grafika: min NVidia 8x00 ili ATI Radeon HD 3x00

**Autor: Dimitrije Đorđević**

# COMPANY OF HEROES 2

## Novi look starog giganta

Ovde se prosto mora upotrebiti stari kliše – da li je nastavak bolji od originala? Uglavnom se tu radi dosta o subjektivnom osećaju, jer prvi Company of Heroes (COH u daljem tekstu) je prosto bio fenomenalna strategija u pravo vreme. Čak i ako niste bili preterani zaljubljenik u WW2 tematiku, igra vas je prosto uvukla jer je briljirala manje-više svuda. 7 godina kasnije, dobili smo nastavak i osećanja su pomešana.

Nemojte me pogrešno shvatiti, igra nije loša. I dalje je to COH. Međutim, dosta zavisi od toga sa kojim očekivanjem ste upalili igru. Radikalnih promena nema, grafički je igra bolja, ali to je i očekivano. Ima i nekih izmena gejملهja, ali ništa što će oduzeti snažan osećaj da igrate jako, jako sličnu igru originalnom COHu. To ne mora da bude loša stvar – to je već onaj pomenuti subjektivni osećaj. Ljudi koji su očekivali neke bitnije promene, dalju evoluciju sjajne mehanike će verovatno biti razočarani(mada je ovo jaka reč). Sa druge strane, baš zbog toga što je i toliko slična prvom delu – nema razloga da ne bude jednako dobra. Kao i ranije, akcenat je na malim grupama jedinica i njihovoj pravilnoj upotrebi. Igra je nešto sporija nego standardni RTSovi, ali to nikako ne znači da je dosadna – s obzirom da sve zavisi od taktike i vašeg planiranja unapred, retko kada ćete imati trenutak predaha. Daleko više se ceni razmišljanje od refleksa.





## Razmišljanje > refleksi

Što se tehničke strane igre tiče, izgleda sjajno. Animacije su odlično, bilo da su u pitanju vozila ili pešadija. Prilično je dobro gledati kako uništavate tenk ili pomoću bacača plamena ubijate čitav neprijateljski squad. Zvuk sjajno prati sve nabrojano, jedinice imaju dobar odziv, međutim voice acting prilikom cut scena je nešto slabiji. Zapravo su te cut scene jedina veća mana igre.

Kampanja se sastoji od 14 misija koje pokrivaju ulogu Rusije u ratu. Kreće sa odbranom majke Rusije pa sve do trijumfnog marša Crvene Armije u Berlinu. Kampanja ume da bude prilično depresivna. Posle mukotrpne misije, osećate neku satisfakciju, međutim developer (iako je ublažio strahote WW2 iz ugla Sovjeta) se potrudio da to ne traje dugo. Kampanja je u suštini ponovljeni oprobani recept iz prvog dela, sa istom mehanikom misija, međutim nekako ne dostiže taj epicness koji je original imao. Kao još jedan korak da im nedostaje.

## I dalje jedan od najboljih RTS-ova

Sneg je jedna bitna nova mehanika igre. Osim estetskog doživljaja, vrlo je bitna i za gejmplej. S vremena na vreme, dobićete indikator vremena pre nego što sledeća mečava

dođe. To znači da ćete morati da se dobroano potrudite da pešadiju sklonite na sigurno, jer im pretila velika verovatnoća od smrzanja. Da li ćete ih poslati u zgrade ili postaviti pokraj neke od logorskih vatri kraj capture pointa, zavisi od situacije. Što se frakcija tiče, Nemci su faktički isti kao u COHu, sa blagim izmenama. Sovjeti su doživeli veliku promenu, oslikavajući način na koji su se borili u ratu – pre svega velika nadmoć u ljudstvu. Primera radi, Sovjeti imaju tim snajpera od dva čoveka, za razliku od samog snajpera Nemaca.

Multiplejer, srž igre, je takođe blago promenjen. Sada postoje zimske i letnje mape, tako da možete birati da li želite da igrate sa otežavajućim faktorom za pešadiju. Najvažnija promena se tiče Commander Abilities sistema. Sada je to više izbor abilitija bez mogućnosti većih promena u toku partije.

Igra nije loša, nije ni dobra. Igra je sjajna. Kao što sam već pomenuo, pitanje je samo sa kakvim ste očekivanjem i mišljenjem instalirali i da li ste dozvolili da vas to možda sputa. Nije bolja od prvog dela, ali to je tako mala margina, da verovatno ni ne mogu da nabrojim objektivne razloge za to mišljenje. Zato i ocena za 1% manja od onoga što inače zasluhuje. Sve sjajne stvari su tu, ostatak je poboljšanje ili promenjen. Ne možete pogrešiti igrajući ovo.



**Autor: Božidar Knežević**

# THE

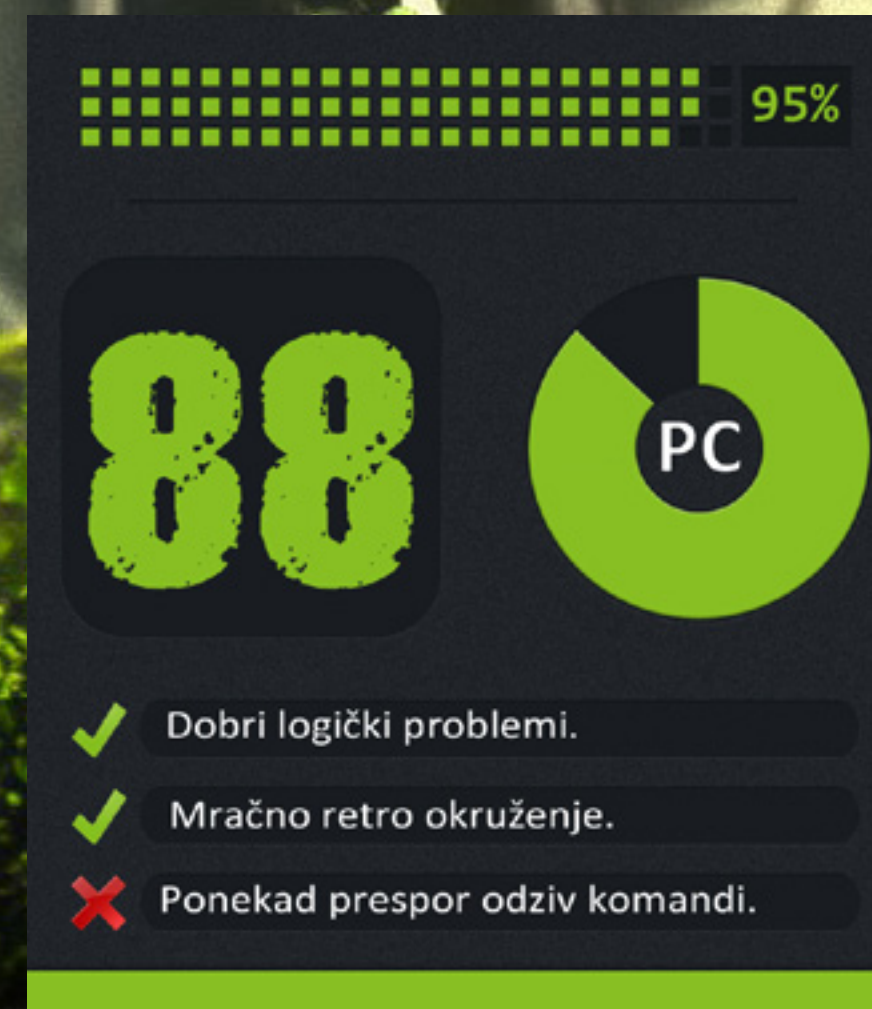
# SWAPPER

## I Portal bi mu pozavideo

**P**latforme! Praktično svako ko je iole zainteresovan za igre u jednom trenutku svog života morao je da stupi u kontakt sa njima, bilo da je džojped/tastaturu topio sam ili u društvu vernog pratioca poznatog kao player 2. Većini prevevanih gejmera ove igre prizivaju sećanja na sate zabave koje su imali uz njih tokom detinjstva a one mlađe svojom magijom po defaultu osvajaju pri prvom igranju. Iako je ovo nekada bio zlatni žanr, vremenom je postao daleko manje zastupljen ali večito popularan zahvaljujući megatonama zabave koje je u stanju da generiše. Mada i pored sve nostalgije i nekih veoma revolucionarnih igara koje nam je podario, vremenom je kriomice ustuknuo pred nekim novim klincima i začutao, i sem nekih legendi žanra koje nekoliko puta godišnje dobijaju n-te nastavke, odavno prestao da nas iznenađuje naslovima koji odstupaju od norme (čast izuzecima). Indie scena kao i mnogo puta do sad ustaje da brani čast i ispravi nepravdu, ovaj put u vidu logičko-platformske zezalice – The Swapper.

**Od samog početka igra postavlja specifičan ton i uvlači vas u tajnovitu atmosferu izolovanosti i samoće.**

Veoma kratka i ništa manje konfuzna uvodna sekvenca nas stavlja u čizme bezimenog astronauta koji uzalud lupa u prozorsko okno broda, nekoliko trenutaka nakon što je



**Platforma:**  
PC

**Razvojni tim:**  
Facepalm Games

**Izdavač:**  
Facepalm Games

**Web:**  
<http://facepalmgames.com/the-swapper/>

**Cena:**  
€13.99

**Preporučena konfiguracija:**  
OS: Windows 7  
CPU: Core 2 Duo E7500 2.93GHz  
RAM: 2 GB  
HDD: 1 GB  
Grafika: GeForce GT 640 1GB DDR3





naizgled protiv svoje volje završio u kapsuli za spasavanje, koja biva prinudno lansirana sa orbitalne stanice „Tezej” u mrak međuplanetnog prostora. Nakon kraćeg puta letelica aterira na planetu Hori Pet (Chori V) i ovako zamotano klupko misterije se dokotrljava pod prste igrača. Od samog početka igra postavlja specifičan ton i uvlači vas u tajnovitu atmosferu izolovanosti i samoće, prenoseći osećaj koji van svake sumnje vreba ljude koji su imali priliku da se suoče sa beskrajem svemira iz prve ruke. Svuda oko vas tama priteže obruč i jedini tračak nade koji imate je u slablašnom svetlu koje teče iz vrha skafandera.

Ambijentalna muzika produbljuje težinu tišine koja pritiska protagonistu: zvuk vetra koji briše površinom nepoznatog vanzemaljskog sveta, tek na trenutke prekinut za nijansu veselijim klavirskim deonicama. Nekoliko nesigurnih koraka kasnije uz malu pomoć on-screen obaveštenja o osnovnim komandama dajete se u trk, i dok štrapacirate razbijenim i pustim pejzažem društvo vam prave jedino eho sopstvenih užurbanih koraka i silueta „Tezeja” visoko na horizontu... preludijum za mračnu avanturu koja sledi. Utom se u planini pred vama pojavljuje prilaz nekakvom tunelu i tabla sa natpisom „Nalazište 24”.

Koji trenutak tumaranja kasnije postajete ponosni vlasnik prvog dela predmeta koji definiše igru – „swapper device”. Lakim pritiskom i otpuštanjem desnog klika u bilo kom praznom (nezauzetom) prostoru, aparat stvara vašu identičnu kopiju. Klon u potpunosti paralelno odgovara svim komandama koje zadajete originalu tako da ako krenete levo ili skočite udesno, klon će učiniti to isto iz tačke u kojoj se nalazi, jedino sprečen ako se ispred njega nađe zid ili neka druga nepremostiva prepreka.

U svakom trenutku mogu postojati maksimalno četiri kopije plus original što vam govori privremeni indikator u donjem desnom uglu (aktivira se samo prilikom stvaranja/uništavanja kopija). Pad sa veće visine ubija klona, efektivno vam refundirajući potrošenu kopiju i jedino ako original „pogine” morate resetovati checkpoint; fizički dodir originala i kopije



ih spaja jedne u druge, takođe vam vraćajući klona nazad. Dva-tri ekrana kasnije nailazite i na drugi deo swapper device-a – zrak za prebacivanje. Levim klikom aparat ispaljuje uski zrak koji ako dođe u kontakt sa klonom isti pretvara u original, premeštajući vas na njegovu lokaciju. Ovde treba napomenuti i drugu funkciju desnog klika – usporavanje protoka vremena. Dokle god držite desni klik, ulazite u svojevrsan bullet time (samo bez metaka), što vam ostavlja dovoljno lufta da isplanirate sledeći korak tj. prebacivanje. Pošto naprava ima domet koji je ograničen jedino vašim vidnim poljem i ivicom ekrana, jedino na šta morate da pazite je da ne pređete limit dozvoljenih kopija da se ne bi našli u neobranom grožđu.

---

### **Dizajn nivoa do kraja koristi i proširuje vratolomne mogućnosti koje su vam na raspolaganju.**

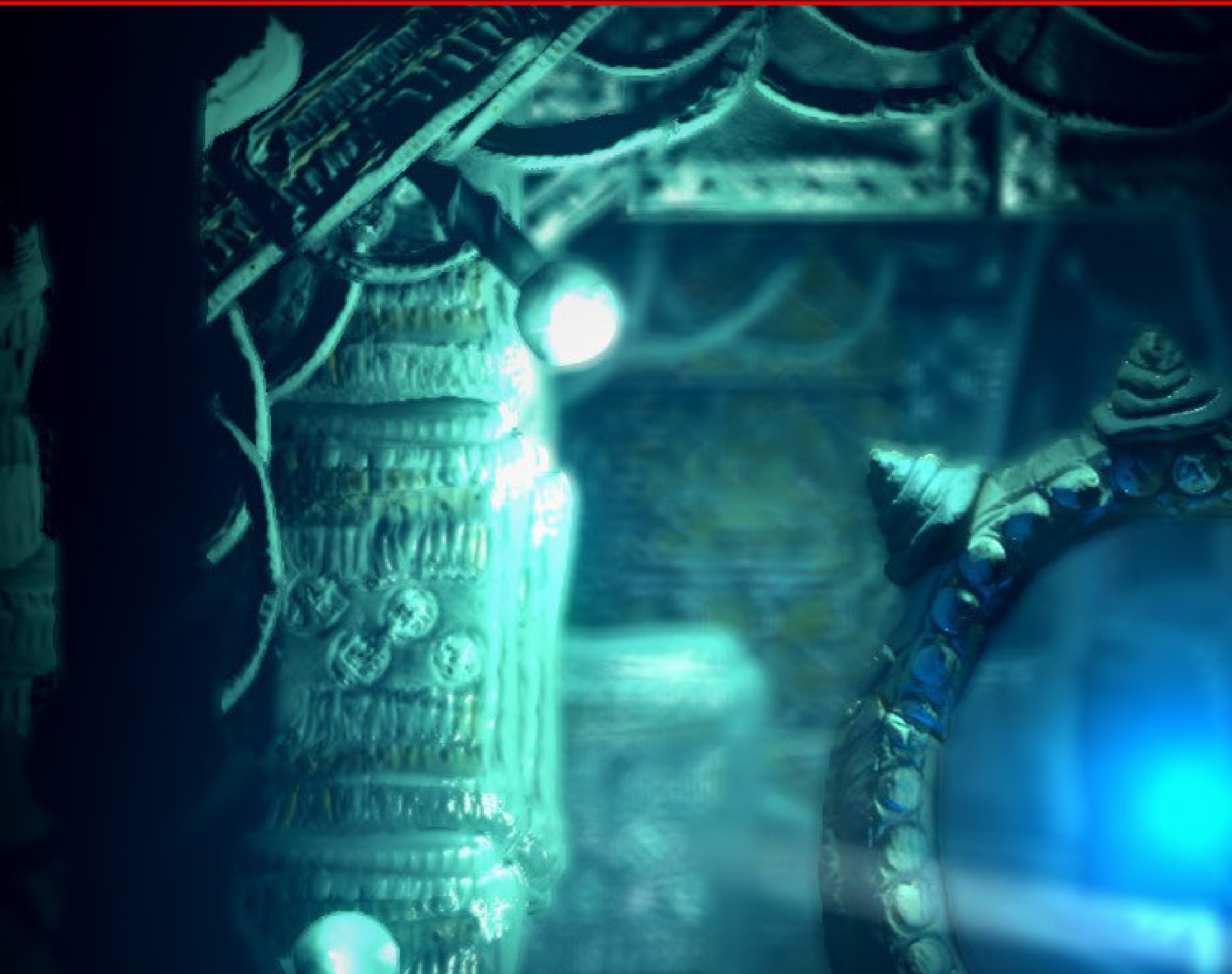
---

Dizajn nivoa do kraja koristi i proširuje vratolomne mogućnosti koje su vam na raspolaganju. Većina zagonetki se svodi na pravilno pozicioniranje originala i klonova u prostoru i prve deonice služe upravo za navikavanje na ovakav način razmišljanja. Prevaljivanje velikih visina ili provalija uz lančano prebacivanje iz klona u klona i dobar tajming je veoma lako, i praktično ne postoje nedostupne lokacije. Stvari se usložnjavaju onog trenutka kada igra uvede dodatne elemente u jednačinu u vidu raznobojnog osvetljenja koje ima posledice po swapper napravu.

Bilo koja površina ili prostor obasjana crvenim svetlom zabranjuje prebacivanje iz klona u original a plavo svetlo zabranjuje stvaranje kopija. Na nekim mestima osvetljenje se preklapa stvarajući zonu ljubičaste svetlosti koja potpuno onemogućuje rad aparata. Belo osvetljenje poništava sve klonove i u većini slučajeva služi kao reset dugme, ako ste se negde zaglavili ili hoćete da pokušate da rešite problem ispočetka. Još kasnije u igri srešćete i polja koja obrću gravitacioni polaritet onoga ko ih nagazi







bukvalno izvrćući situaciju naglavačke i svojevrzne „svetlosne struje“ koje vas vuku u jednom smeru različitim brzinama. Tu i tamo astronaut će biti u prilici da povuče ili pogura neki od predmeta iz okruženja, tako da u kombinaciji sa već pomenutim preprekama, logički problemi stavljeni pred igrača umeju da budu nimalo naivni.

---

### **Na vama je da odlučite da li ćete rešiti baš svaki problem ili se „provlačiti“ sa minimumom potrebnim da bi napredovali.**

---

Za svaki problem koji rešite igra će vas nagraditi određenim brojem „orbova“ koje koristite za otključavanje puta za dalje. Teži zadaci sa sobom nose više orbova ali igra vas ne forsira da rešite baš svaku zagonetku.

Na vama je da odlučite da li ćete rešiti svaki problem i uz zalihi orbova nesmetano otvarati sve lokacije ili se „provlačiti“ sa minimumom potrebnim da bi napredovali kroz glavninu igre. Stanica je isprepletena i sistemom portala olakšavajući transport između udaljenih lokacija u slučaju da želite da se vratite na neki problem koji ste ostavili za kasnije. Dok budete istraživali stanicu „Tezej“ nailazićete na radio emisije i pisane poruke njenih stanovnika, polako sklapajući kockice o nesreći koja je zadesila izumitelje

swapper-a i zle sudbine čiji su danak platili većito radoznali naučnici koji su učestvovali u projektu „Sizif“.

Priča je dovoljno zanimljiva da predstavlja dodatni motiv za napredovanje, ali da ne bismo dodatno spojlerovali samo ćemo oprezno napomenuti da u nekim svojim delovima podseća na „Solaris“ Stanislava Lema. Umetnički pristup kojim su se autori igre poslužili na pravi način nadograđuje atmosferu jeze koja preovlađuje a neobična grafička rešenja i čudna retro-tehnologija kojom je sve izgrađeno zaokružuju mračni 2D svet ove platforme. Nedostatak bilo kakvih merača na ekranu (mapa i message log se pozivaju pritiskom na prečice) dodatno uvlače igrača, ne remeteći tok igre i donekle podsećajući na serijal Oddworld.

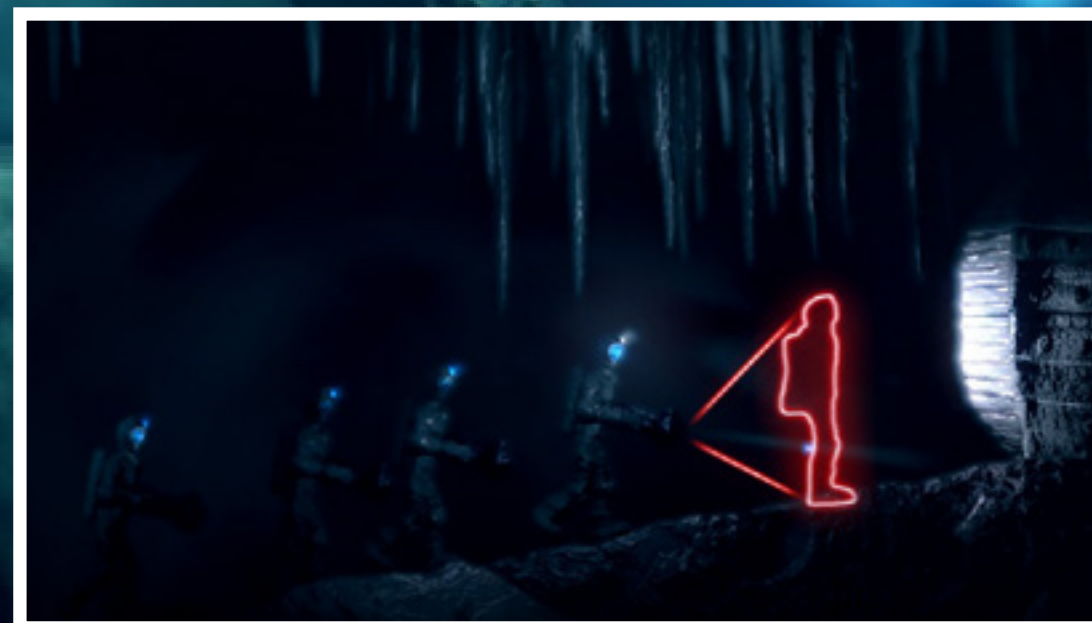
Svi ovi elementi uzev zajedno čine jedinstvenu celinu i savršeno se stapaju dajući igri status mini space opere u kojoj nije teško uživati...

---

### **Svi ovi elementi uzev zajedno čine jedinstvenu celinu i savršeno se stapaju dajući igri status mini space opere u kojoj nije teško uživati...**

---

Za kraj možemo samo pozdraviti osvežavajući koncept koji sa sobom nosi The Swapper, sa nadom da ćemo ubuduće vidati još ovakvih interesantnih naslova, koji golicaju um na pravi način i stavljaju sive ćelije na slatke muke. A do tada – think with clones.







1 Gb/s BANDWIDTH  
**0-20ms**  
OSETITE RAZLIKU!

COUNTER-STRIKE

**EPS**  
**10000FPS**



Authorized  
Provider

**be****grad.com**  
GAME SERVER PROVIDER

[gamer.beograd.com](http://gamer.beograd.com)  
[gamehosting@beograd.com](mailto:gamehosting@beograd.com)  
[gamer@beograd.com](mailto:gamer@beograd.com)



**Autor: Božidar Knežević**

# REUS

## Reus ex Machina

**V**erovatno retko koja vrsta igara je komplikovanija za pravilno izvođenje od onih koje opisujemo kao božanske simulacije. Ponovimo to samo za trenutak: božanske simulacije...Već sama težina reči koje koristimo da bi ih opisali nam daju nagoveštaj o grandioznosti koju sa sobom nose. Strategije, fpsovi, rpgovi, svi oni imaju poprilično precizno definisane elemente koji ih čine i ma koliko mogli biti fantastični i neverovatni, u odnosu na njih god simovi su veoma specifične zverke, jer jedino ograničenje koje bi trebalo da poseduju za razliku od ovih drugih je – nedostatak ograničenja. Kako na pravi način ukombinovati ovaj jedan naizgled jednostavan zahtev sa smislenom mehanikom koja bi bila motor jedne takve igre i igraču ostavila utisak da se nalazi u ulozi nekog omnipotentnog bića, je problem kojim se pozabavio mali broj naslova a od njih tek nekolicina u tome i bila uspešna...

**Inspirisan legendama žanra poput Black&White-a, Populousa i delimično Civilizacijom, ovo indie čeljade se trudi da krene stopama svojih idola.**

Ovaj put pred nama se našao Reus. Inspirisan legendama

žanra poput Black&White-a, Populousa i delimično Civilizacijom, ovo indie čeljade se trudi da krene stopama svojih idola i u tome u određenoj meri i uspeva. Simpatična muzika i stripolika animacija kojom je prošaran intro nam u dobroj meri predočava kakvu vrstu izazova možemo očekivati. Nakon uvodne sekvence prijatni i veseli tonovi crtanog okruženja nas prate i kroz menije, i nekoliko trenutaka kasnije igra nas lansira u pozamašan tutorial podeljen na tri dela (nemoguće ga je izbeći) koji će nas upoznati sa osnovnim zaduženjima naše božanske malenkosti. Lagodni dremež u koji je planeta bila uljuljkana, hibernirajući dok su se ere neometano smenjivale jedna za drugom, biva prekinut i ona se budi suočena sa prilično čemernom stvarnošću. Za vreme njenog odsustva, površina sveta je postala pusta i jalova, pretvorivši nekada plavi biser prepun života u beživotnu kuglu prašine. Koristeći poslednje rezerve snage, planeta odlučuje da prizove moćne divove, instrumente svoje volje, i ponovo vrati život na svoju površinu ujedno otključavajući i svoje moći kako se priroda bude obnavljala.

**Igrač preuzima ulogu divova i počinje aktivno da menja sudbinu planete.**

**Platforma:**  
PC**Razvojni tim:**  
Abbey Games**Izdavač:**  
Abbey Games**Web:**  
<http://www.reusgame.com/>**Cena:**  
€9.99**Preporučena konfiguracija:**

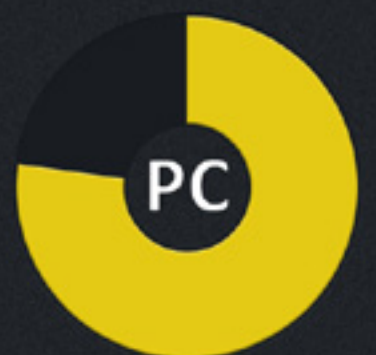
OS: Win Xp 32

CPU: Celeron E1200 Dual-Core 1.6GHz

RAM: 2 GB

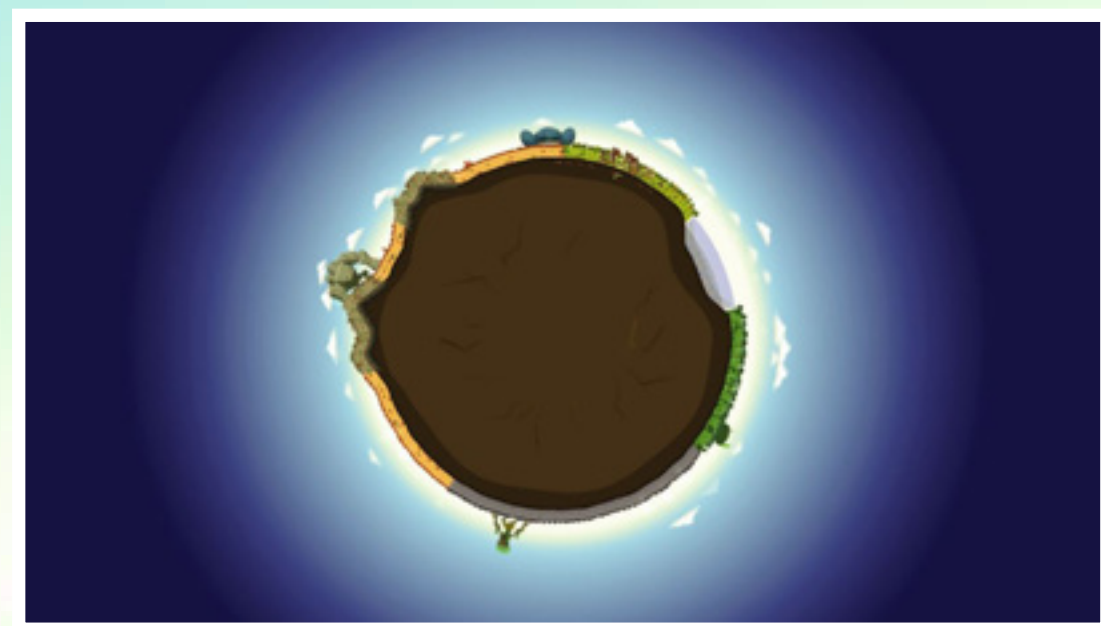
HDD: 1 GB

Grafika: GeForce GT 230

**79**

- ✓ Vesela
- ✓ Opuštajuća
- ✗ Repetitivan gameplay.



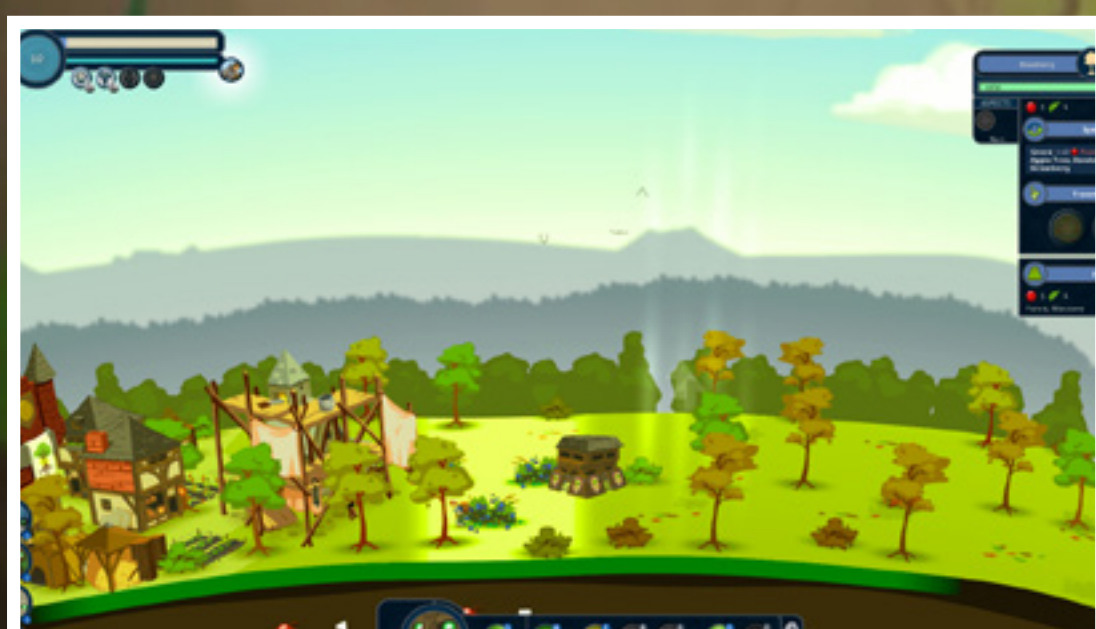


Igrač preuzima ulogu divova i počinje aktivno da menja sudbinu planete. Sama površina planete je predstavljena 2D prikazom sa strane u istom stripskom stilu koji karakteriše celu igru. Osnovne sposobnosti divova su svojevrstne alatke za menjanje pejzaža – tako npr. Okeanski div ima moć da stvara mora, Kameni div može da podiže planine, Šumski div izrasta šume a Močvarni div muti močvare. Biljni ekosistemi (šume, močvare) zavise od vode, tako da dok ne stvorite neku vodenu površinu ne mogu se postaviti. Određene sposobnosti poništavaju postavljene improvemente – podizanje planina na mestu gde se nalaze mora ili sađenje močvara preko šuma i obrnuto – tako da bilo kada možete prepraviti bilo koju izmenu koju napravite ako se za to ukaže potreba ili estetska želja. Divovi sem alatki za menjanje geografskih karakteristika planete sa sobom nose i sposobnosti stvaranja uslova za nastanak života/civilizacije. Onog trenutka kada postavite biljne, životinjske ili mineralne resurse, planetom će početi da kruži nomad, tražeći mesto gde da se skući i podigne grad. Nedugo zatim, grad će započeti projekat i na vama će biti da mu pomognete da ga i završi. Zavisno od toga u kakvom je ekosistemu grad podignut zavisice i kakve će potrebe projekta biti. Šumski gradovi pretežno zahtevaju obilje hrane, pustinski gradovi mnoštvo bogatstva a močvarni gradovi nauku. Projekti su raznoliki, od škola i druidskih koliba do kasarni i svetišta i umnogome određuju kako će se grad dalje razvijati. Nakon što je projekat uspešno završen, stanovnici grada će izraziti svoju zahvalnost tako što će izabrati ambasadora koji će se popeti na glavu jednog od vaših džinova. Kada se ambasador i džin udruže, džin otključava nove moći i dobija mogućnost da još intenzivnije utiče na svoju okolinu.

**Mnoge od sposobnosti koje divovi poseduju imaju međusobne sinergije i zajedno daju jače efekte.**

Mnoge od sposobnosti koje divovi poseduju imaju međusobne sinergije i zajedno daju jače efekte





omogućavajući vam da zahteve projekta što pre ispunite, pre nego što rok za njihov završetak istekne i projekat bude proglašen neuspešnim. Svaki resurs koji postavite ako se unapredi odgovarajućim aspektom, proizvodi isti u većoj količini neretko dodajući i malu količinu nekog drugog resursa. Aspekti mogu dalje transmutacijama biti dodatno promenjeni i unapređeni dodajući nove bonuse ili menjajući u potpunosti output određenog polja. Svako polje može ostvariti i simbiozu sa poljima pored kojih se nalazi još više uvećavajući međusobnu vrednost. Tako npr. močvarni div može postaviti egzotične biljke na određeno polje koje onda okeanski div može unaprediti growth aspektom. Biljka tada dobija mogućnost da mutira u viši oblik i dobije još neki aspekt, npr. od šumskog diva da proizvodi dodatno tehnologije i hrane. Slično tome kameni div može uz pomoć drugih divova unaprediti bilo koje nalazište prirodnih bogatstva u neko bolje (kamenolom ili rudnik plemenitih metala ili soli) i ako se ono nađe pored polja na kome žive egzotične životinjske vrste zajedno će davati daleko više bogatstva nego što bi pojedinačno mogli.

Takve i slične kombinatorike i pored nelogičnosti kojima se vode (paradajz daje nauku, životinje pospešuju dobit iz rudnika i sl.) čine srž igre, i neprestano žongliranje između menadžmenta nekoliko sela i njihovih projekata od jednog prostog zadatka može napraviti pravi poduhvat.

Ekspanzija određenog sela više nego drugih proizvešće zavist, i stanovnici manje naprednih naseobina mogu postati veoma pohlepni i krenuti u rat protiv bogatog suseda. Tada vaši divovi mogu stati u zaštitu napadnutog ili na stranu agresora ili ostati potpuno pasivni i pustiti da civilizacija teče svojim tokom. Posebnim sposobnostima, čak i van ratnog stanja moguće je uticati na sela daleko nasilnijim putem i ograničavati njihovu moć i razvitak ili ih uništiti u potpunosti.

---

**Aktivni ispunjavanjem projekata, puni se prosperity bar koji je merilo sveopšteg uspeha.**

---

Međutim, rat ne mora biti jedina razlog za iskorenjivanje. Neki napredniji projekti poseduju čudnije prohteve – laboratorija ludog naučnika će kao zahtev imati uništenje nekog konkurentskog sela čak iako ste ispunili resursne zahteve koje traži, tako da tada igrač mora izabrati da li će zarad jednog ambasadora i mogućnosti da pre stigne do još naprednijeg projekta sverniti neko manje "bitno" selo ili dopustiti da projekat propadne ne bi li spasao nedužne stanovnike.

Aktivni ispunjavanjem projekata i održavanjem sela kroz različite ere, puni se prosperity bar koji je merilo sveopšteg uspeha i napretka. Igra poseduje sijaset različitih achievements čijim ispunjavanjem otključavate nove modove igre – dovesti neko selo do određenog nivoa prosperiteta, obezbediti određen nivo potrošnje hrane, nauke, bogatstva ili kombinacije svih njih, određen broj projekata na određenom nivou, ostvarivanje nekog projekta koristeći se samo određenim sredstvima...Sem modova moguće je otključati i nove projekte i resurse, korišćenjem sposobnosti divova u različitim ekosistemima (svi su pobrojani u "Unlocks" podmeniju) a moguće ih je potražiti i na opširnoj wiki vezanoj za samu igru.

Ležernost igre se ogleda i u tome da sem vremenskog ograničenja (trideset, šezdeset i stodvadeset minuta) nema nijednog drugog i sve se odigrava u čistom sandbox okruženju a tu je i freeplay mod u kome je moguće napredovati koliko želite ali igra vam neće računati napredak koji tu postignete.

Iako poseduje interesantan koncept, ovakva igra teško da će vas zadržati predugo zbog repetitivnosti koju poseduje, ali ako zagrizete mamac lako se možete zateći kako jurite projekat za projektom u želji da otključate što više novih developments koje igra nudi, poneseni vedrom i pitomom atmosferom kojom igra pleni – čak su i scene uništavanja sela prilično simpatične i smešne. Ali kao razbibriga za toplo letnje popodne, više je nego dobrodošla.



**Autor: Petar Starović**

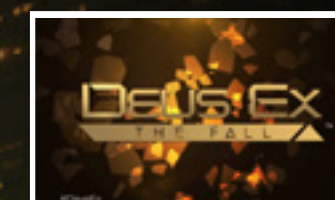
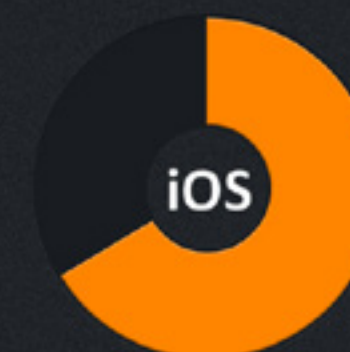
# Deux Ex: The Fall

## Prvi DE za mobilne

Uz blago razočarenje publike kada su shvatili da je u pitanju igra za mobilne platforme, Square Enix je na E3 sajmu u junu ove godine zvanično najavio The Fall, Deus Ex igru koju je još u martu promovisao kao naredni deo DE serijala. Od te klasifikacije se nije odustalo – izdavač The Fall posmatra kao četvrti deo Deus Ex-a. U pitanju je naslov čija je priča posebno povezana sa igrom iz 2011 – Human Revolution. Zapravo, ukoliko ste ispratili Deus Ex: Icarus Effect, priču koja je uvezana sa već pomenutim Human Revolutionom, onda će vam The Fall biti još poznatiji jer prati dešavanja iz Ikarusa.

### Ne baš jeftin tie-in

Sad dolazi teži deo – ocenjivanje same igre. U startu možete pomisliti da je ovo jeftin tie-in popularne franšize i igra koja vas neće zabaviti. U realnosti, u pitanju je skupi tie-in popularne franšize koji vas neće zabaviti. Pod time mislimo prvenstveno na to što, ma koliko se developeri trudili, igra ovog tipa jednostavno nije za mobilne uređaje. A pod trudom developera zaista mislimo na puno toga i to u pohvalnom svetlu. Grafika je odlična, jako je dobro prenesen sistem menija, napredovanja i funkcionisanja igre iz Human Revolutiona, jednostavno, lako biste mogli pomisliti da je ovo zapravo dodatni set misija za Human Revolution, samo što je neko smanjio malo grafičke nivoe kvaliteta i ubacio

**Platforma:**  
iOS**Razvojni tim:**  
Eidos Montreal – N-Fusion**Izdavač:**  
Square Enix**Web:**  
[www.deusex.com/thefall](http://www.deusex.com/thefall)**Cena:**  
\$6.99**Preporučena konfiguracija:**  
iPhone 4 i bolji**65**

- ✓ Dobra priča
- ✓ Dobro korišćenje touchscreena
- ✗ Bagovi
- ✗ Pucanje igre
- ✗ Nezgodan sistem borbe



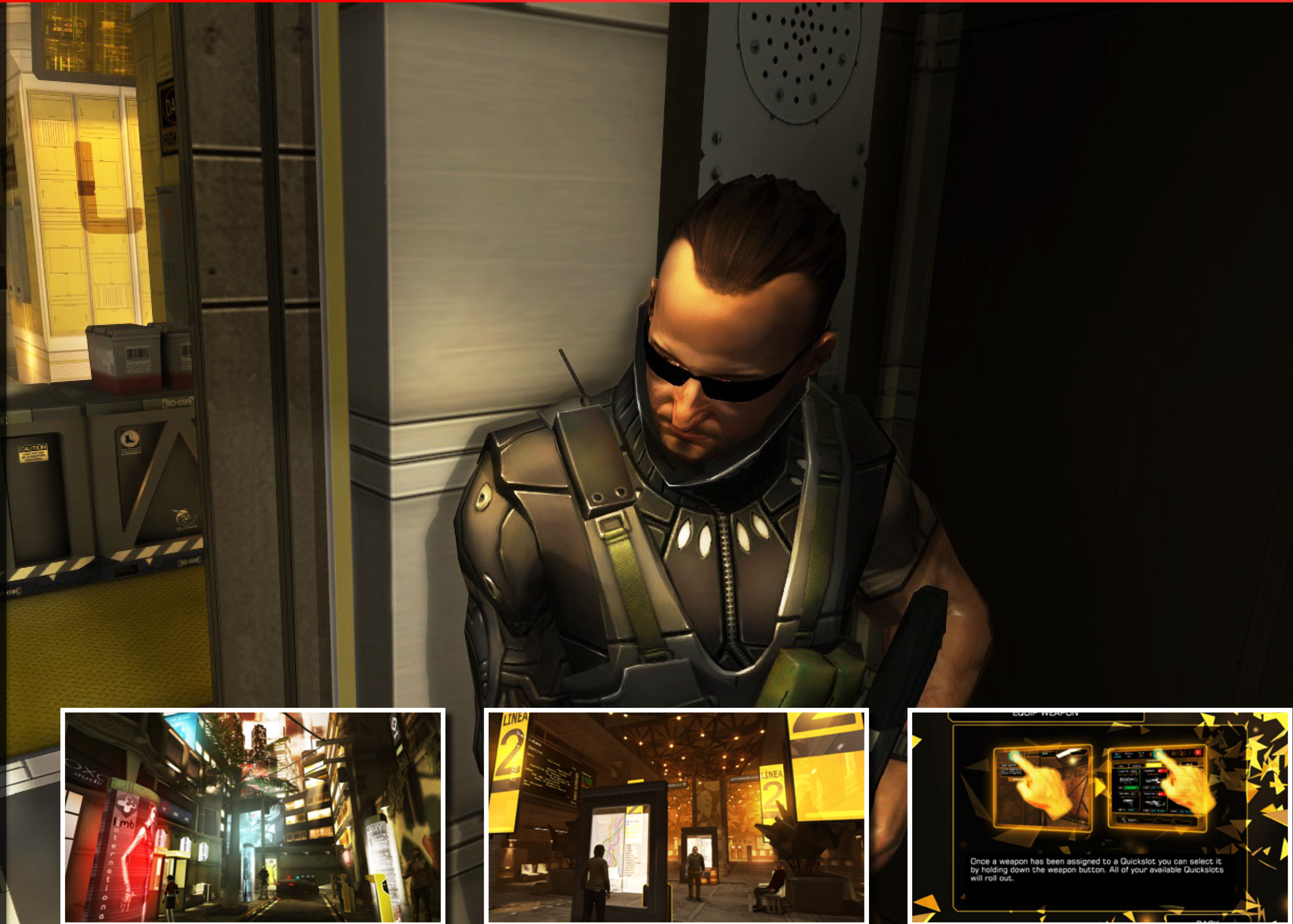
nekakav mod za promene kontrolne šeme. Momci iz N-Fusiona su što se toga tiče odradili zaista dobar posao i u domenu priče i dijaloga, koji su u duhu čitave franšize. Šta je onda problem?

### Sistem upravljanja je ipak nepremostiva prepreka

Podimo od očekivanog – sistem upravljanja. Ekran osetljiv na dodir jednostavno nije za FPS naslove. Iako se možete navežbati jako dobro, i dalje će to biti na nivou od 40-50% igranja tastaturom i mišem. Znajući to, developeri su ubacili dva načina kontrole koja ćete međusobno menjati u skladu sa situacijom.

To pomaže, ali nedovoljno. Upravo u onim “paničnim” situacijama kada je potrebno da sve teče glatko i bez problema, događaće se nepredvidive situacije i kombinacija tastera za skrivanje u zaklon će zapravo dovesti do sprinta prema protivniku, na primer. To sve čini da igranje ne predstavlja posebno zadovoljstvo. Drugi problem koji je zapravo “na duši” razvojnog tima je činjenica da u igri postoji veliki broj bagova. Protivnički AI nije posebno bistar i često će se ponašati kao da nema apsolutno nikakvog “mozga” (čak ni virtuelnog), pa će vas tako ignorisati iako ste im ispred nosa, stajati okrenuti prema zidu bez razloga a oružje koje nosite na njih će delovati po nekom slučajnom uzorku – nekad će jedan metak biti dovoljan, nekad neće biti dovoljno njih pet. Tu je i nasumično pucanje igre i blokiranje bez razloga a posebno “interesantan” bag, ili možda bolje reći “bag” bio je činjenica da korisnici sa Jailbreak-ovanim iOS uređajima nisu mogli da pucaju iz oružja u igri.

Sve u svemu, na papiru, ovoj igri ništa ne fali – dostojan je tie-in Deus Ex franšizi tj. Human Revolutionu, ima zanimljivu priču, detalje, grafiku, animacije i jako podseća na treći deo DE-a. Nažalost, ima greške i probleme koji umanjuju uživanje u igranju ali mnogo više od toga, napravljena je za platformu





**Autor: Božidar Knežević**

# Endless Space – Disharmony

## Strateška supernova

**E**ndless Space – Disharmony je prva „prava ekspanzija“ za prošlogodišnju prinovu menažeriji kosmičkih strategija, igra koja iako je sa sobom donela mnogo osvežavajućih ideja se nekako nezapaženo ušunjala među igrače na ovim prostorima dobivši minimalan coverage, potisnuta nekim drugim većim naslovima, postavši usled toga pomalo nepravedno skrajnuta, bez šanse da pobere gejmerske simpatije. Razlog zašto kažemo „prava ekspanzija“, je što prethodne četiri ekspanzije koje prethode ovoj, sami autori karakterišu kao proste add-ons, i distribuiraju ih u vidu besplatnog sadržaja automatski dostupnog za download, iako su neki od njih po obimu i sadržaju veći od dodatka koji ovde predstavljamo.

Logika koja se krije iza ovakve pomalo neuobičajene velikodušnosti leži u filozofiji koja pokreće i obogaćuje kreativni proces ljudi iz Amplitude Studiosa, metode za razvoj igara koju su svojeručno osmislili autori Beskrajnog Svemira, tzv. „games2gether“ platforma. Iza ove neobične kovanice krije se veoma interesantan i dobroćudan koncept: putem sajta, foruma i bloga razvojnog tima, svi registrovani članovi bilo da poseduju kopiju igre ili ne su u mogućnosti da utiču na korake koje će biti preduzeti tokom daljeg razvoja igre. Jednom svakih nedelju-dve dana na sajtu i blogu će osvanuti predlog sa tri moguća izbora za razrešenje predstavljenog problema. Glasanje je vremenski ograničeno, u potpunosti javno i dostupno svima koji



**Platforma:**  
PC

**Razvojni tim:**  
Amplitude Studios

**Izdavač:**  
Iceberg Interactive

**Web:**  
<http://endless-space.amplitude-studios.com/>

**Cena:**  
34.99 €

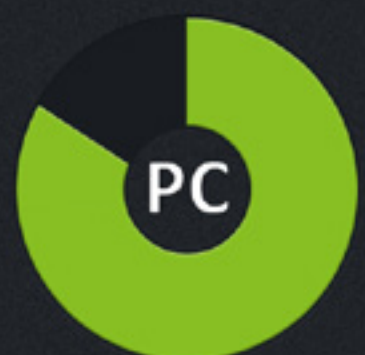
### Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7  
CPU: Intel Core 2 Duo @ 2.4 Ghz /  
AMD Athlon 64 X2 4600+  
RAM: 2 GB  
HDD: 2 GB

Grafika: nVidia GeForce 7600 / ATI Radeon X1600



83



- ✓ Izuzetno udoban interfejs.
- ✓ Atmosfera, muzika, priča.
- ✗ Borba ponekad i previše pasivna.



pripadaju endless zajednici. Aktivno učešće na forumu, postavljanje sopstvenih ideja na blogu i konstantna prisutnost prilikom izbora biva nagrađena određenom količinom G2G poena – ogledalom aktivnosti korisnika. Što više ovih poena neko poseduje na svom nalogu, to će njegov glas imati veću „težinu“ i samim tim uticaj u zajednici. Iako se isprva može učiniti da se na ovaj način igračima potura iluzija stvarnog uticaja na dizajn igre koju vole, ovde je stvar daleko ozbiljnija – sem kozmetičkih promena koje se tiču izgleda svemirskih brodova različitih faksija i njihovih funkcija, fanovi mogu učestvovati u konkursima putem kojih menjaju mehaniku borbe ili stvaraju potpuno nove vanzemaljske rase, koje potom – ako pobedite na konkursu – postaju sastavni deo sveta i igre! Disharmonija predstavlja kulminaciju ovog udruženog procesa stvaralaštva i nakon godinu dana krčkanja dobili smo igru čija amplituda nadilazi očekivanja i poništava takoreći sve nedostatke koji su kvarili draž osnovne verzije.

---

### **Disharmonija predstavlja kulminaciju udruženog procesa stvaralaštva između Amplitude Studiosa i igrača.**

---

Priča hvata priključak odmah po završetku četvrtog besplatnog add-ona: nakon incidenta koji su izazvali večito radoznali Automatoni probudivši Virtuale, ogranak nekadašnjih gospodara lokalnog svemira, božanski moćne vanzemaljske rase Beskrajnih (Endless iz naslova), galaksija upada u još veće muke. Iz međugalaktičkog mraka i bespuća vasijske praznine dolazi Harmonija, do tada nepoznati i izuzetno napredni oblik života sačinjen od hiperinteligentnih kristala međusobno povezanih kolektivnom svešću. Došavši bez ikakvih agresivnih namera, njihova jedina želja je da svaki kutak svemira koji posete podese na Rezonancu Kosmosa, melodiju koja ih vodi od zvezde do zvezde, da bi sva materija zajedno sa njima oscilirala u umilnom sazvučju savršene kosmičke fuge. Ali po susretu sa Dust-om, sveprisutnom zaostavštinom Endless civilizacije, vesele



kristale pogađa za njih nepojmljiva nesreća – telepatska veza između članova kolektiva se prekida, odvojeni elementi usled toga razvijaju individualnost i otuđuju se jedni od drugih a savršena frekvencija koja im je bila duhovni vodič nestaje i ostavlja ih same u tišini...Nakon preživljenog šoka, rasuti elementi se međusobno ponovo okupljaju, primorani da se spuste na niži stupanj udruživanja, počevši da grade borbenu flotu i kolonizuju planete, zarekavši se da će izbrisati postojanje Dust-a gde god je to moguće. Na veliku žalost već prisutnih stanovnika okolnih sazvežđa, Harmonija ne pravi nikakvu razliku između naseljenih i nenaseljenih svetova, klasifikujući ih jedino kao zaražene i nezaražene prašinom. Izvornim rasama u ovom kraju vasseljene ne preostaje ništa drugo do da novonastalu situaciju nekako preokrenu u svoju korist, i usput napune svoje zalihe Dust-a koji je postao vredniji nego začim na Arakisu...

---

### **Elegantni i izuzetno udobni interfejs će vas spremno dočekati uz pregršt korisnih opcija .**

---

Bilo da ste tek saznali za ovu igru ili je pratite još od davne bete, elegantni i izuzetno udobni interfejs će vas spremno dočekati i uz pregršt korisnih i koncizno sročanih opcija provesti kroz odabir već postojeće/stvaranje sopstvene faksije, generisanje oblika, starosti i veličine galaksije, odabir težine (svaki nivo ima simpatičan propratni komentar) i svetlosnom brzinom lansirati pred vaš matični sistem i početak partije. Za svaku faksiju postoji i uvodna sekvenca koja dodatno produbljuje pozadinsku priču i svakako predstavlja fin detalj. Minimalistički pristup se nastavlja i nakon početka partije – sve opcije i notifikacije su veoma očigledno predstavljene odgovarajućim simbolima, a in-game menije i panele je moguće minimizirati da bi se povećala preglednost. Svaka planeta/sistem sem populacije ima output četiri osnovna resursa, tzv. FIDS – food, industry, dust (univerzalna galaktička moneta) i science. Sem njih postoje i strateški i luksuzni resursi koji vam donose određene bonuse i ako nad nekim od njih



ostvarite monopol iste višestruko uvećavaju. Planete se mogu specijalizovati svojevrsnim eksploatacijama da fokusiraju jedan od četiri aspekta i time povećaju generisanje nekog od osnovnih resursa. Za razliku od eksploatacija koje se posebno grade na svakoj koloniji, sve „građevine“ su okarakterisane kao system improvements i jednom napravljene svoj bonus dodeljuju svim kolonijama u sistemu ali zahtevaju održavanje koje vas iz kruga u krug košta određenu sumu Dust-a.

Same eksploatacije nisu permanentne i mogu se promeniti zavisno od trenutnih potreba sistema i daju bolje rezultate zavisno od tipa planete na kome su urađene i koliko ste istražili tehnologije vezane za njih. Tehnološko stablo je podeljeno na četiri ogromne grane, prepuno izbora i stranputica, a postoje i tehnologije koje su svojstvene samo određenim falcijama i koje samo one mogu istražiti. Istraživanje zvezdanog komšiluka je u početku ograničeno putem star lane-ova koji povezuju vaš i nekoliko lokalnih sistema, a osvajanje naprednijih tehnologija brodskih motora donosi sa sobom i pristup dalekim sazveždima i potpuno ignorisanje postojećih puteva i nesmetano kretanje po mapi. Neotkriveni sistemi u sebi kriju i mini-događaje za one koji ih prvi posete i dok neki mogu biti veoma dobri (+20% na research narednih 10 krugova, instant inkasiranje gomile dusta ili stvaranje besplatnog colony shipa!), neki su krajnje pogubni (stvaranje neprijateljski raspoložene piratske flote ili gubitak populacije).

Sem ovih malih postoje i globalni događaji koji mogu uticati isključivo na jedno carstvo ili važiti za sve, osetno utičući na odnose snaga svaki put kada se dogode. Diplomacija iako u početku veoma štura, dobija dodatne opcije kada ih istražite u odgovarajućim tehnološkim disciplinama. Stav koji će vaši protivnici graditi prema vašoj imperiji ne zavisi samo od direktnih diplomatskih kanala, ratovanja i međusobnih ugovora već i od stanja vaše ekonomije ili odnosa sa nekim drugim carstvom. Snaga borbene flote, snažno ekonomsko



prisustvo na graničnim svetovima ili preterana ekspanzija mogu pogoršati ili poboljšati način na koji vas protivnici posmatraju i o tome vas igra blagovremeno obaveštava. Na akademiji možete regrutovati i heroje koji dolaze svaki sa po dve različite klase od šest mogućih (od administratora i korporativaca do pilota i avanturista) i uz njihovu pomoć možete poboljšati ekonomiju sistema kojima su dodeljeni ili ojačati svoje armije.

### Borba u Endless Spaceu je posebna priča.

Borba u Endless Spaceu je posebna priča. Umesto standardnog turn-based ili real-time modula, ovde srećemo neku vrstu simultanog sukoba najbližnjeg večito popularnoj igri papir-kamen-makaze. Naime, kada dođe do sukoba dve flote, kratki tajmer počinje da otkucava dok se dve flote približavaju jedna drugoj. U tom vremenskom prozoru igrač ima mogućnost da podesi taktiku kojom će flota napasti (fokus vatre na prvi brod, spread-fire svih brodova jedni na druge, čeon napad na prva tri broda...) i svoju formaciju (da li idu prvo najoštećeniji brodovi, brodovi sa najviše oklopa/preostalog hpa, najbolje naoružane letelice i sl.) i razmisli koji će plan iskoristiti tokom faza borbe. Faza ima tri – dalekometna, srednja i najbliža.

Za svaku fazu postoji slot u koji je moguće smestiti neku od taktičkih kartica koje su grupisane u nekoliko kategorija (engineering, tactics, offense, sabotage i dr.). One sa sobom nose bonuse i penale i mogu biti poništene ili dati samo polovičan bonus već zavisno od toga šta je protivnik odigrao (kartice se uvek postavljaju u tajnosti). U početku je dostupan neveliki broj kartica ali određene tehnologije i herojske veštine otključavaju nove, na taj način otvarajući vrata dotad neslućenim strateškim mogućnostima. Na sve to, efektivnost oružja koje neki brod nosi varira zavisno od toga na kojoj razdaljini je iskorišćeno – npr. kinetičko naoružanje je efektivnije iz najveće blizine dok projektili i energetska oružja bolje rezultate daju na većim daljinama.



Svi ovi elementi uzev zajedno daju veliki broj mogućih ishoda i neretko se može desiti da višestruko slabija flota pobjedi nadmoćniju silu zbog bolje promišljene taktike i promućurnije iskorišćenih kartica. Borba se može sprovesti automatski kroz pop-up prozor gde se vide statistike heroja i jedinica ili ručno gde vas igra uvodi usred bitke i full grafički prikaz sukobljenih strana. Za razliku od automatske borbe gde se sve kartice i planiranje rade odjednom „borba uživo“ daje igraču vremena da promisli. Dok posmatrate kako dve flote prilaze jedna drugoj nemilice bljujući talase energetske smrti jedna po drugoj, bitka prelazi iz faze u fazu a kartice se postavljaju i okreću simultano. Ovakav sistem borbe je veoma interesantan, i nalik praćenju nekog sportskog događaja iz menadžerske fotelje, generiše adrenalin i pored pasivnog pristupa.

---

### Specifičan dizajn svake rase i njihovih brodova daju karakterističan šmek prilikom igranja sa različitim falcijama.

---

Grafička rešenja i muzička podloga su za svaku pohvalu. Specifičan dizajn svake rase i njihovih brodova daju karakterističan šmek i poseban osećaj prilikom igranja sa različitim falcijama a mapa galaksije i solarnih sistema plene detaljima i efektima. Muzika dodatno podiže već postojeću izuzetnu atmosferu i inspiriše na način koji ni jednog Bel Riosa ne bi ostavio ravnodušnim... Jedino što možemo poželeti je da nas dobronamerni francuzi iz Amplitude Studiousa nastave prijatno iznenađivati prilikom dodatnog sadržaja i produbljivanjem jednog već veoma dobro naslova, jer iako ne nudi ništa revolucionarno novo, Endless Space – Disharmony je veoma zaokružena i potpuna igra, pravi primer kako jedna ideja uz dobro vođstvo i pažljivo i privrženo gajenje može da sazri i iznedri veličanstveni plod, koji pobuđuje čula svaki put kad se proba. Bon appetit!





Autor: Bojan Jovanović

# BOUNTY ARMS

## Naoružajte palčeve!

**B**ounty Arms je igra koja je imala čudan put do Android i iOS uređaja. Igra koja je u jednom trenutku bila na PC-u u vidu demoa za UDK (Unreal Development Kit) sada je pronašla potpuno drugi put i u novom obliku se pojavila kao mobilni naslov za pametne telefone i tablete. Čini se da danas mnogi pokušavaju da se ubace na ovo tržište gde su standardi svakako niži nego kod zrelijih gaming platformi. Kako je Bounty Armsu to pošlo za rukom i da li je uspeo da ponudi neki kvalitet? Rekli bi smo da, možda ne gledano kao ceo proizvod ali jeste makar u nekim oblastima. Prvo što ćete primetiti kod Bounty Arms je to da je igra očigledno u odnosu na konkurenciju imala malo ozbiljniji game development sa obraćanjem pažnje na više detalja. Za razliku od mora igara na App i Play Store-u, ovde ćete odmah primetiti da igra ima makar nekakav art stil. Možda vam se on i ne dopadne (nama i nije baš) ali je makar očigledno uzet u obzir kao faktor, za razliku od gore pomenutih naslova koji su do te mere generic po ovom pitanju da nas već duže vreme nervira to što video igre srozavaju na nizak nivo, imajući u vidu da su ovim aplikacijama izloženi bukvalno svi koji koriste pametne telefone a ne gejmeri.

### Tri „različita“ lika

Igra je akcionog tipa. Odvija se u 3D prostoru. Na raspolaganju su vam tri bounty hunter-a: Goober, Flux Helix i Drake Mass. Njihove mogućnosti se prilično razlikuju (bar na prvi pogled) i igranje sa svakim od njih bi trebalo da



90%

62

Android



Grafika u odnosu na konkurenciju



Malo „ozbiljniji“ pristup u odnosu na konkurenciju



Akciona igra za uređaje bez dugmića



^ nuff said

**Platforma:**  
iOS, Android

**Razvojni tim:**  
Kerosene Games

**Izdavač:**  
Kerosene Games

**Web:**  
<http://kerosenegames.com/bountyarms/>

**Cena:**  
\$4.99



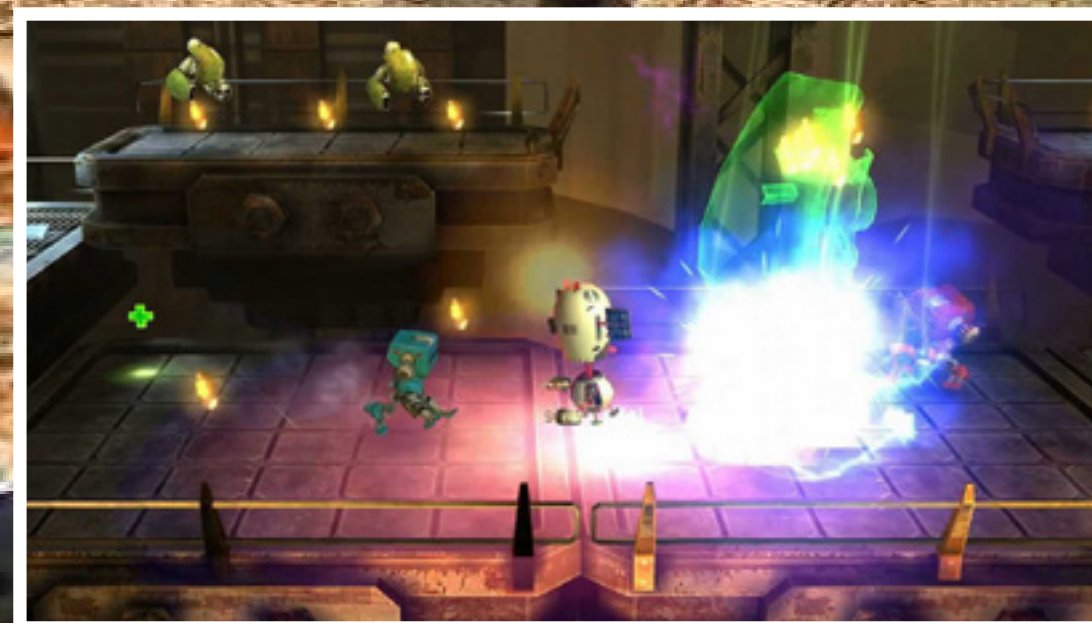


pruži drugačije iskustvo. Goober je „heavy“ tip lika sa rocket launcher-om. Goober je mali robot koji na prvi pogled deluje kao kompletno drugačiji lik u odnosu na druga dva. Za oružje koristi lasere. Drake Mass je all-around tip lika sa shotgun-om. Svi oni imaju i neku vrstu super attack-a koji je uslovljen punjenjem posvećene skale i koji je u slučaju Goober-a jedan vid ground pound-a, Flux Helix kreira oko sebe male zelene orbove koji ispaljuju lasere oko njega dok se Drake Mass pretvara u žuto Hulk-like čudovište na kratak period. Likovi takođe imaju i second attack za svoje oružje za koji vam je potrebna posebna municija koje nikada nećete imati da bi ste mogli da abuse-ujete ovaj napad. Sve u svemu ovo na papiru zvuči kao solidna raznovrsnost među igrivim likovima, međutim u praksi su stvari malo drugačije.

Sva tri lika koliko god bila različita izgledom i mogućnostima, u praksi će se ponašati vrlo slično i koristićete ih na gotovo identičan način. Ovo je jednostavno problem nedovoljno razvijenog gamplaya i bez obzira koliko se developer trudio da uvede raznovrsnost likova i njihovih mogućnosti, sama core mehanika gameplay-a je prosto stariji „problem“ koji je pre toga morao biti uzet u obzir.

Igra je u potpunosti 3D i imate slobodu navigacije 3D prostora kako vi to želite. Međutim iako ovo možda može dobro da zvuči u nabranju feature-a igre, realnost je da vam nivoi pružaju slobodu kretanja koja je gotovo ista kao i kod 2D igara, odnosno nikakva. Kretaćete se tačno zamišljenim putanjama. Nivoi su izuzetno jednostavni i do te mere linearni da je utisak bukvalno isti kao kod 2D igara u kojima je početak nivoa skroz levo a kraj skroz desno.

Platformske elemente su takođe izuzetno jednostavni i svedeni na to da ćete u toku nivoa možda par puta upotrebiti double jump (koji imaju sva tri lika) da bi se popeli na vrlo jasno postavljenu platformu na vašem putu ili možda preskočiti pomerajuće lasere što zapravo i ima nekog smisla i može da bude dobar deo level dizajna. Kada ga već spominjemo, level dizajn bi mogao da se okarakterise da „makar postoji“, za razliku od puno drugih iOS i Android







## Gameplay?

igara. Ništa specijalno i vredno pomena generalno gledano, ali u slučaju igara sa datih platformi, iznad proseka. Ono što je zapravo najveći problem Bounty Arms-a po nama je core gameplay mehanika. Likove pomerate sa virtuelnim joystickom na levoj strani ekrana. Desno se nalaze virtuelni jump, fire weapon i special attack dugmići. Kako vas neprijatelji napadaju sa svih strana u 3D prostoru a vi nemate drugi joystick kojim bi vam služio za nišanje, oružja koriste auto-aim koji je baziran u odnosu na to na koju stranu se krećete! Ovo je izuzetno loše rešenje i ceo gameplay gotovo u potpunosti spušta na kompletno random nivo. Skill koji se od vas zahteva je do te mere minimalan da igranje ove igre dovodi u pitanje onaj core element video igara uopšte, interaktivnost. Vrlo često ćete imati utisak da jednostavno premalo toga od vas zavisi i da nivoe na neki način „odrađujete“ tačno onako kako je jedino i moguće. Ovom problemu svakako ne pomaže checkpoint sistem koji umiranje u igri čini potpuno besmislenim jer ćete se kada iscrpите energiju samo pojaviti par „koraka“ ranije u nivou, dok će protivnici ostati na onom nivou health-a na kome su bili. Dakle u datim situacijama je čak i poželjno da poginete i ponovo se respawn-ujete sa punom energijom.

Činjenica je da će vam rank na kraju nivoa biti lošiji ali mi postavljamo i pitanje koliko vam je on bitan kada igra već ne pruža priliku da u okviru nje razvijete neki skill.

## Ipak uzeti u obzir konkurenciju

Sve u svemu iako se možda čini da smo pre svega imali negativne stvari da kažemo o Bounty Arms, treba biti fer i ovu igru posmatrati i perspektive tablet/smartphone igara. Gledano u odnosu na svoju konkurenciju na datim platformama, Bounty Arms nudi naprednu grafiku skoro na nivou tech demoa za ove platforme (nama je Tegra verzija igre na Nexus 7 tabletu radila izuzetno glatko). Do sada na žalost moramo da kažemo da akcionu igru koju će biti prijatno igrati na virtuelnim komandama mislimo da niko nije napravio, pa to onda ne možemo da zamerimo ni Kerosene Games-u. Nekih desetak minuta pomeranja levog palca po glatkoj staklenoj površini jednostavno mislimo da je maksimum za svakoga pre početka neprijatnog osećaja. Za svakoga, osim možda onoga ko nikad u životu nije probao pravi joypad. U tom smislu igre ovog tipa mogu makar nekome da budu pozivnica za „nešto ozbiljniji“ pristup gejmingu, a to je uvek dobra vest.



Autor: Petar Starović

# FAST & FURIOUS: SHOWDOWN

**Do not want!**

**A**jao! Ulazimo u drugu polovinu godine gde nas očekuje pregršt novih naslova, posebno krajem tj. pred period Božića. Stoga možda i nije loše da odredimo najgore igre tokom 2013 godine, pa da za prvu polovinu iste laskavu titulu dodelimo onom Walking Dead FPS-u (znači FPS-u, ne avanturi) a da već unapred titulu najgore igre u drugoj polovini godine odnese ovaj Fast & Furious naslov. Najbolje od svega, obe igre izdao je Activision.

Kako to obično ide u praksi, kada igra ne dođe do novinara na review pre nego što se pojavi u prodaji, znate da to neće valjati. Ipak, postoji mali tračak nade da će ponudi nešto zanimljivo, jer je u pitanju klišeizirana igra iz klišeiziranog filma punog klišea (no wai!) i scena jurnjave, pucnjave i eksplozija. Nažalost, ništa od toga.

## Najgora igra ove godine

Firebrand games, poznat po naslovima za iOS, stoji iza "Showdown"-a i možemo reći da je u pitanju verovatno najgora igra povezana sa filmom ikada, a tu možemo da uračunamo i one Gameloft igre iz zlatnog doba Symbiana kada su štancovali tie-in-ove "na dobar dan". Čak je i Firebrand očigledno bio svestan faila svog naslova pa ponudio medijima i javnosti tačno nula materijala pre izlaska. Showdown je prethodnik filmu Fast & Furious 6 i stavlja vas u ulogu kako pozitivca tako i negativca u nečemu što je potpuni haos i igra u kojoj ne možete da ispratite priču na najbolji način a i ako uspete ona je toliko jadna da ćete



90%

15

PS3

✓ Ništa  
✗ Sve

**Platforma:**  
PC, X360, PS3, WiiU, 3DS

**Razvojni tim:**  
Firebrand

**Izdavač:**  
Activision

**Web:**  
www.activision.com

**Cena:**  
39€

**Preporučena konfiguracija:**  
Ništa nije vredno ovoga







zažaliti što je niste potpuno ignorisali.

Okruženje po kojem vozite su tipične američke prerije i pustinja bez igde ikoga, pomalo nekih gradova koji kao da imaju jednu pravu ulicu i autoput sa ravnim stazama uz minimalne krivine. Ne očekujte neke prečice i zanimljive sekcije, ne očekujte nikakvo specijalno uzbuđenje. Posebno ne očekujte ništa od svojih saigrača a bogami ni od protivnika. Gameplay se proteže kroz 10 teskobnih sekcija koje se mogu završiti za samo nekoliko časova. Tu je i lokalni kooperativni mod, ukoliko bi neko bio dovoljno sadističan da ga isproba. Tokom svake od trka možete aktivno menjati poziciju tj. ulogu vozača ili "pučača", pri čemu će kompjuterski AI preuzeti ono što vi trenutno ne želite da radite. Šteta što ne možete da ga "zamolite" da preuzme obe funkcije a vi negde odete na 'ladno pivo. Vozila se ponašaju potpuno nepredvidivo i kao po nekom random generatoru, policija i drugi koji vas jure služe samo da biste ih vi odbacili sa staze a čudno je i to da u nekim trenucima nećete moći ni da zaključite da li vozite arkadu ili simulaciju.

### Zaobići u najširem luku

Vožnja trka je jednostavno jako dosadna, nema nikakvog uticaja to da li vozite super ili prosečno. Protivnike možete udarati a da to nema nikakve reperkusije po vašu brzinu ili pravac kretanja a ni kontrole nisu ništa bolje. Nakon uspešne vožnje dobijate određeni broj iskustvenih poena i možete ih koristiti za ulepšavanje automobila. Ovo je možda i najbolji deo igre, posebno ukoliko ste devetogodišnjak. Iako mi kao tržište i dalje nismo indoktrinirani da nam cena igre nešto posebno znači, moramo reći da je ključni problem Showdowna što Activision za ovo đubre traži neverovatnih 40 dolara! Mislim da se može meriti u danima, ako ne u satima, kada će Showdown dospeti na one "Sve za 100 dinara" odnosno "Sve za 1 dolar" police, jer nema šanse da čak ni stereotipno glupi ameri za ovo daju pare.



# GUITAR HERO

**Želite da budete rock zvezda?**

**Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?**



**Besplatna isporuka na adresu !!**  
( isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna! )

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND  
i ostvarite svoje snove!**

**065/ 41 - 54 - 954**

**guitarhero.rs  
rent@guitarhero.rs**